TELJES JÁTÉK A DVD-N: EURO TRUCK SIMULATOR

1995 Ft 2010. 06.

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC Guru

EXKLUZÍV AKCIÓ

Most ajándék Bad Company 2 vagy Mass Effect 2 minden PC Guru előfizetéshez.

Itt az év akciójátéka!

JUST CAUSE 2

Nonstop pörgés, amit képtelenség nem szeretni

Bemutató 6 oldalon

THE WITCHER 2

Alaposan átalakul a folytatás – meglepő részletek a PC Guruban

Újra velünk az Erő

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II

TORONYMAGAS ELLENFELEK, DUPLA FÉNYKARD, PUSZTÍTÓ FIZIKA – MAGASABB FOKOZATBA KAPCSOL A CSILLAGOK HÁBORÚJA

Episodes From Liberty City

2 konzolos DLC végre PC-re is! Jobb, mint a GTA4!

GTA: LIBERTY CITY STORIES

Több mint 20 óra felejthetetlen szórakozás – egyetlen szépséghibával

GIGABYTE™
Leader in Motherboard Innovation
New Generation
USB 3.0 immáron minden alaplapunkon!
Fast Easy Powerful
USB 3.0
10x Super Speed
5Gbps
NEC
USB 2.0
1x 480Mbps
USB 3.0 10X Super Speed
3x USB Power
Intel Platform
P55-USB3
AMD Platform
790XT-USB3
2X
Mennyiségű rézzel

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Hannes Ludwig, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft   Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

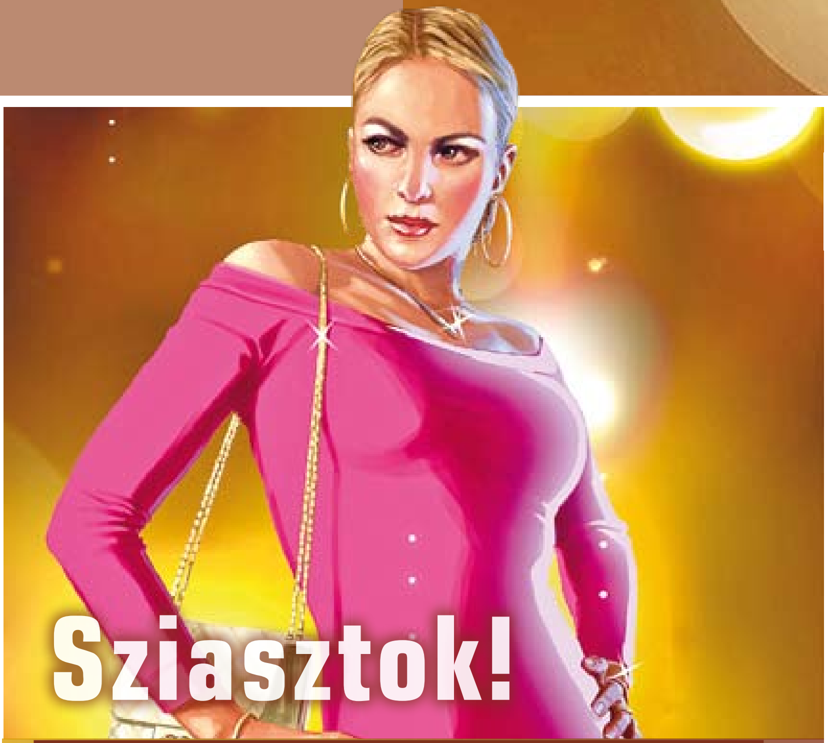
Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!



Sziasztok!

Megint egy olyan számot tarthattok a kezetekben, amelyben valósággal mágikusan összesűrűsödtek a jó, kivételes játékok a 2 DLC-t felvonultató Liberty City Storiestól a Just Cause 2-n át a Splinter Cell: Convictionig. Bár a konzolosoknak a GTA4 két letölthető kiegészítője már nem újdonság, PC-s fronton nagy örömmel fogadtuk őket, ráadásul az exkluzív PC-s kiadáshoz még az eredeti játék sem szükséges, önmagában is telepíthető, játszható – Chocho cikkéből pedig az is kiderül, hogy a zseniális karakterek és a Hollywoodot megszégyenítő átvezető jelenetek mellett mi a Liberty City egyetlen szépséghibája.

A The Witcher a PC Guru-olvasók egyik kedvenc játéka: Krendenc a rá jellemző alapossággal tárja elétek, hogy milyen változásokra számíthattok a folytatásban, hogyan építi be, mélyíti el a CD Project a Bioware sztoriorientált, döntésekre és azok következményeire épülő rendszerét, filozófiáját a The Witcher világába.

És ha még ennél is jobban szeretnétek szórakozni: Bate, Miguel és Chris a lövöldözős játékoktól inspirálva három napra bevonult katonának – fogadjátok nagy szeretettel az erről készült sokkoló élménybeszámolót!

Végezetül hadd ajánljuk a figyelmetekbe a PC Guru exkluzív előfizetői akcióját: ha most 1 évre előfizetsz a magazinra, akkor a 12 szám mellé ajándékba kapsz egy Battlefield: Bad Company 2-t vagy egy Mass Effect 2-t. Az akció limitált példányszámú, ha nem akarsz lemaradni róla, látogass el az itmediabolt.hu weboldalra, vagy küldj levelet az mpb@motorpresse.hu címre.

Shoebaron

A GURU LEGYEN VELETEK!

A PC guru következő száma 2010. június 03-án jelenik meg!

Tartalom

016
»Újra él az Erő – SW: TFU 2

020
»A lengyel csoda – The Witcher 2

»Bemutató

010 Hírek
016 Star Wars: The Force Unleashed 2
020 The Witcher 2: Assassins of Kings
026 Hunted: The Demon's Forge
030 Game Over
034 Ghost Recon Future Soldier
038 Katonák voltunk

»Hardver

084 HW-hírek
089 Guru ÁlomPC
090 Izz(ad)ó harcosok
093 Felhizlalt iPod – Apple iPad
094 Teljesítmény és állóképesség
096 7 végzetes tápegység-tévhit
099 Nagyobb a füstje, mint a lángja?
100 Homok a Gépezetben

»Teszt

044 Splinter Cell: Conviction
050 Dragon Age: Awakening
052 Just Cause 2
056 Theatre of War: Kursk 1943
058 Settlers 7: Paths to a Kingdom
062 Prison Break: The Conspiracy
064 GTA: Episodes from Liberty City
068 Rig 'n' Roll
070 The Whispered World
072 Modern Warfare 2 pályacsomag
073 Tow Truck Simulator
074 Alan Wake
076 Lips Duó
077 iPhone játékok

»Rovatok

078 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
082 Mentőöv
104 Levrov
106 Külvilág

044 »A lányom nélkül soha – Splinter Cell: Conviction

034

»A jövő szellemisége – Ghost Recon Future Soldier

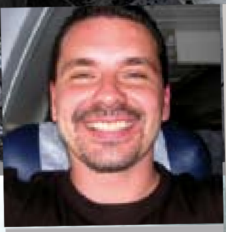
058

»Hogyan legyünk királyok – The Settlers 7: Paths to a Kingdom

062

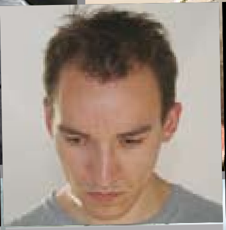
»Egy igaz célért – Just Cause 2

Ebben a hónapban megtapasztaltuk a katonaéletet, és nem csalódtunk. Te milyen szakmát próbálnál ki három napig, ha bármit választhatnál?



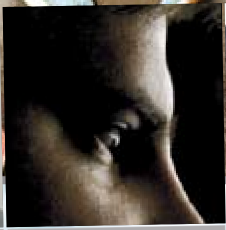
Shoebaron

Három napra? Megvan az Indiana Jonesból az a jelenet, amikor Jones professzor órát tart az egyetemen? Az a munka tetszene. Okos emberek, csinos, rámenős lányok és hát mégiscsak a tudás fellegvára... Egy rocksztár élete se lehet rossz – több tízezer ember előtt fellépni óriási élmény lehet.



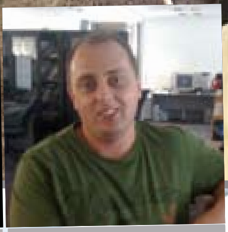
Bate

Én legszívesebben űrhajós lennék három napra, az első délutánon letenném az alapkiképzést, a másodikon fellőnének Föld körüli pályára, kicsit lebegnék, repkednék a narancslégolyók után, próbálnám bekapni őket, aztán a harmadik nap még beleférne egy kis űrséta a visszatérés előtt.



Miguel

Szigorúan három napig szívesen lennék divattervező, hogy végre megértsem, mi a fene értelme van ronda, csontsovány lányok egész sorát emberek közé küldeni olyan ruhákban, amiknek a leghalványabb köze sincs az utcán látható divathoz. Ha erre nincs lehetőség, akkor étteremkritikus szeretnék lenni...

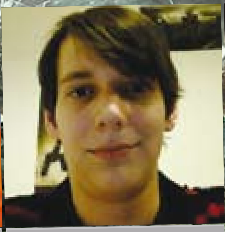


Chris

Mindegy, csak ne kelljen hajnali 5-kor kelni hozzá, és testmozgást végezni kávézás helyett. Miguelre semmiképp nem bíznám a dolgot, az biztos. Ha nagyon választani kéne, akkor talán játékfejlesztő vagy játékdesigner lennék valamilyen nagyobb projectnél, ahol belelátnék a hétköznapokba.

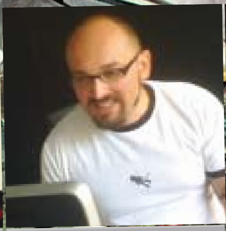
Joc

Van egy fickó, akinek annyi a dolga, hogy a Forma-1-es pilótáknak az eredményhirdetések, illetve az interjúk előtt odaadja a szponzorlogós baseballsapkát, illetve a szponzorórát. Az ő melóját el bírnám viselni, s nem csak 3 napig. A hétvége többi részében meg elütném valahogy az időt a grid girlökkel...



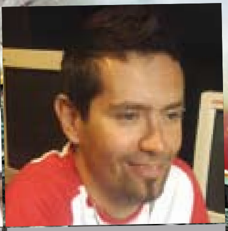
Chocho

Hallottam egy srácról, akinek az a dolga, hogy egy mesés szigeten szórakozzon egy teljes éven át, és az élményeiről szóló bloggal csábítsa oda a turistákat. Ezt el bírnám viselni háromnál több napig is, sőt, egyszer középiskolai történelemtanárként is szíves örömest kipróbálnám magam.



Britt

Régi vágyam, hogy gurus szerkesztő legyek a lapleadás utáni három napban. De szívesen kipróbálnék még számtalan szakmát, úgymint: űrhajópilóta, ABC droid, blade runner, mélytengeri búvár (nagy fúróval a kezén), borg drone vagy filmrendező. Nem jut más az eszembe...



Ricco

Sokért nem adnám, ha egyszer átmenetileg én lehetnék a pápa. Kocsikáznék fel-alá abban a csecse üvegautóban, kiadnék pár igencsak időszerű bullát, kreatívkodnék kicsit az egyház vagyonával, ilyesmi. Aztán a harmadik nap délelőttjén celebrálnék egy olyan misét, hogy mindenki a maradásomért imádkozzon.

DVD-TARTALOM

Ebben a hónapban a magyarországi eladási toplistákon folyamatosan ott fityegő Euro Truck Simulatort adjuk teljes játéknak, ami amellett, hogy kellemes perceket szerezhet a virtuális fuvarozópalántáknak, rendkívül kevés helyet foglal lemezünkön. Ezért aztán alaposan feltöltöttük korongunkat mindenféle egyéb tartalommal, beleértve azt a rengeteg PCG Live videót, melyek közt egy különleges videoelőzetesre is felhívnánk figyelmeteket, ami a Katonák voltunk című cikkünkhöz készült. A teljes videót következő számunkban tekinthetitek meg.

»DEMO

»THE WHISPERED WORLD

Jelenlegi számunkban teszteljük a Whispered World című kalandjátékot, amelyben egy fiatal bohóc, Sadwick életét követhetjük nyomon. Főhősünk elkeseredett, csalódott, azaz tipikus melankolikus alkat, akit az élet értelmének keresése teljesen felemészt. Egy éjszaka viszont minden megváltozni látszik, amikor egy furcsa alak látogatja meg álmában, akinek hatására egy különleges kalandra indul. A játékban természetesen ezeket a kalandokat ismerhetjük meg, ahogy Sadwick és társa (egy kis kukac, akit Spotnak hívnak) nekivág az ismeretlennek. A grafika gyönyörű, kézzel rajzolt, az animáció pedig egészen mesterire sikeredett. Amennyiben nem ódzkodsz egy kis mesétől, feltétlenül próbáld ki a DVD-nken lévő demót, hátha kedvet kapsz a teljes verzió beszerzésére.«

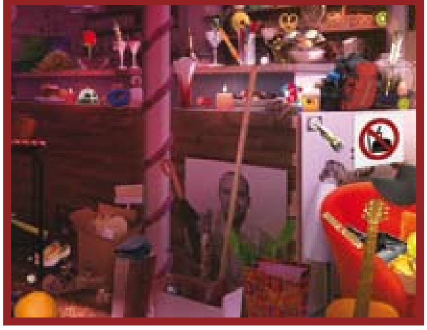
Minimális rendszerkövetelmény: 2.0GHz processzor / 1GB RAM / 256MB-os, DirectX9 kompatibilis videokártya (Geforce 6600, vagy ATI 9500-nél jobb)«

»DEMO

»MISS TERI TALE 3

Rendkívül igényes és ötletes dizájnnal rukkoltak elő ennek a játéknak a készítői. Már a főmenüben kiderül, hogy érdekes játékkal lesz dolgunk, ám a java csak a start gomb lenyomása után derül ki. A játék tárgyak felkutatására és használatára épít, azaz kapunk egy listát, amin rengeteg tárgy szerepel. Ezeket kell megtalálni, vagy éppenséggel felhasználni a továbbjutáshoz. A fejlesztők néhol igen ötletes dolgokat valósítottak meg, például különféle tárgyakat kombinálhatunk is annak érdekében, hogy fel tudjuk őket használni. Mint már említettem, a grafikában semmi kivetnivaló nincs, és ugyanez igaz a zenei elemekre is, ám a játékmenet néhol kicsit monotonná tud válni, annak ellenére, hogy igencsak megmozgatja a szemünket és az agyunkat egyaránt. «

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.0GHz / 1GB RAM / 128MB-os, DirectX 8 kompatibilis videokártya (nVidia Geforce6 + / Ati Radeon X1600+) «



»TURKÁLÓ

»INGYENES PROGRAMOK

Rendhagyó módon ebben a hónapban nem egy új programra szeretnénk felhívni figyelmeteket, hanem inkább csak általánosságban ajánlanánk Turkáló rovatunkat, ahol rengeteg hasznos, nagyrészt ingyenes szoftvert találhattok, amelyekkel mindenféle feladatot elláthattok, amire operációs rendszeretek alapból nem alkalmas. Turkálónkban nagyszerű képkezelő, képnézegető, videólejátszó, CD/DVD-író, antivírus és tűzfal, valamint rendszerkarbantartó programok várnak mindenkire, melyekből mindig a legújabb verziót tesszük fel DVD-mellékletünkre. Biztosak vagyunk benne, hogy találni fogsz ott egy olyan alkalmazást, amivel könnyen kezelhetővé, biztonságosabbá teheted számítógépedet.«

Egyéb programok, amiket figyelmedbe ajánlunk: Ashampoo Burning Studio v6.76, AMD-Ati Catalyst v10.3 és nVidia Forceware 197.45 WinXP videokártya driverek, Total Commander v7.50a, K-Lite Codec Pack v5.9.0, Game Booster v1.4, Smart Defrag v1.45, Avast Free Antivirus, Avira AntiVir Personal v10.0.0.565, Comodo Internet Security v4.0.14842.828

»TELJES DVD-TARTALOM

» JÁTÉKDEMÓK

Future Wars / Mount & Blade: Warbound / The Whispered World / Miss Teri Tale 3: Danger Next Door / 1 Penguin 100 Cases / Empress of the Deep / Janes Realty 2 / Sprill & Ritchie Adventures in Time / The Serpent of Isis / Unwell Mel

» INGYENES JÁTÉKOK

Bikez II / F1 Racing / Victory Road

» VIDEOELŐZETESEK

Alpha Protocol (3db) / Crysis 2 (2db) / Dead Rising 2 / F3AR / Ghost Recon: Future Soldier / Patrician IV / Singularity / Splinter Cell: Conviction / The Witcher 2: Assassins of Kings (2db) / Transformers: War for Cybertron

» PCG LIVE

Starcraft 2 visszajátszások / Aliens vs Predator / Command & Conquer 4 / Dragon Age: Awakening / God of War 3 / Just Cause 2 / Metro 2033 / Napoleon: Total War

» MOZIELŐZETESEK

Cash / Harry Brown / Shrek: Forever After / Predators / The Expendables / The Switch

»PCG LIVE

»VIDEOTESZTEK ÉS MOZIELŐZETESEK

Áprilisban rengeteg olyan játék futott be, melyekből nem sikerült az előző magazin leadásakor videót rögzítenünk, így jó pár videoteszt került PCG Live rovatunkba. Ezek közül külön kiemelnénk az Aliens vs Predator és a Command & Conquer 4 teszteket, de ugyanitt megtalálhatjátok Chris Starcraft 2 bétatesztje során rögzített videóit is, melyekben pár meccsét narrálja fel nektek. Ezenkívül exkluzív mozielőzetesekre is számíthattok, ha megnyitjátok a DVD-melléklet PCG Live könyvtárát, melyeket magyar felirattal láttunk el. Köztük olyan filmekről, mint a Shrek befejező része, a legújabb Predators, vagy az Expendables, amiben nagyjából tucatnyi híres akcióhős teszi majd tiszteletét. «

»MAGYARÍTÁSOK A DVD-N

»CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

A vadnyugatot feldolgozó 2006-os Call of Juarez igencsak hiánypótló játék volt anno, gyönyörű grafikájával és egyedi hangulatával könnyen magába szippantotta a játékosokat. A Bound in Blood alcímmel érkező folytatásra 3 évet kellett várni, egészen 2009 júniusáig. A folytatás esetünkben inkább előzmény, ezúttal egészen az amerikai polgárháborúig megyünk vissza az időben. Hőseink a McCall testvérek, a már az előző részben is főszerepet játszó Ray, illetve az új Thomas, a cél pedig mi lehetne más, mint egy hatalmas elrejtett kincs valahol Mexikóban... A fordítást az előző részért is felelős GameHunter Team készítette, azon belül is Morpheu$ kollégát illeti a dicsőség a tízezernél is több sor leküzdéséért. Lektorként Julis, teszterként pedig Szanszi, Ejzen és Mathiasrex működött közre, Csabóka pedig némi technikai segítséggel járult hozzá a sikerhez. Hogy az öröm mindenkinek teljes legyen, rögtön gondoltak az Xbox 360-nal rendelkező játékosokra is, ezért EkE (konzolozz.hu) segítségével rögtön elkészítették a portot is.«

»EXTRA AJÁNLATUNK

»HEAVEN BENCHMARK 2

DVD-mellékletünkön most megtalálhatjátok a Unigine cég legújabb verziójú benchmarkja, a Heaven Benchmark 2. Ha még nem ismernéd a programot, egy ragyogóan szép, látványos tesztről van szó, amivel megcsodálhatjátok a DirectX11-es kártyák által nyújtott lehetőségeket, mint például a tesselation, és lemérhetitek számítógépetek és videokártyátok teljesítményét. Azok, akik nem rendelkeznek még ilyen videokártyával, megtekinthetnek egy animációt is a lemezünkön, amelyben bemutatják számunkra, miben is rejlik a DirectX11 legnagyobb ereje.«

»ESET KÓD: BACMVH

»VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

»TELJES DVD-TARTALOM

» HÁTTÉRKÉPEK

Crysis 2 / Medal of Honor (2db) / Monkey Island 2 SE / Splinter Cell: Conviction / Split/Second (2db) / STALKER: Call of Pripyat / The Witcher 2 (2db) / Dawn of War 2: Chaos Rising / GTA 4: Liberty City (3db) / Just Cause 2 (3db) / The Settlers 7 (3db)

» TURKÁLÓ

CCD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.3.0.2064 / ImgBurn v2.5.1.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v10.3 és nVidia Forceware 197.45 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.93 | Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.1 / GIMP v2.6.8 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.5.4 / XnView 1.97 | Multimédia: Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.30 / K-Lite Codec Pack v5.9.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.6 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.572 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.51 / Game Booster v1.4 / Smart Defrag v1.45 / Glary Utilities v2.21.0.863 | Számítógép védelem: Avast Free Antivirus / Avira AntiVir Personal v10.0.0.565 / Comodo Internet Security v4.0.141842.828

»fejlesztő: SCS Software »kiadó: CDV-SeVen M »web: eurotrucksimulator.com

EURO TRUCK Simulator

A sztráda ásza

Sikere váratlan, az eladási listákról jelenlegi állás szerint tulajdonképpen lerobbanthatatlan, kamionjai szépsége pedig vitathatatlan. E havi teljes játékunk 2008 budget-kategóriás meglepetése, a Euro Truck Simulator.

írta» JOHNBART

Amikor 2008 őszén a cseh SCS Software piacra dobta a Euro Truck Simulatort, bizonyára nem számítottak rá, hogy játékuk hamar bestsellerré válik az Amazonon, a hivatalos oldalt pedig valósággal elsodorja a rengeteg megrendelés által keltett bitcunami. Ez valahol érhető is, hiszen a kamionos programok (mint azt az előző havi összefoglalómban említettem) igazi rétegjátékok: stabil vevőkört és keménymagot tudhatnak magukénak, ezek korlátain azonban témaválasztásuk miatt nem igazán tudnak továbblépni. Nos, az ETS kacagva cáfolta meg eme tézist, ami szerintem egyszerűen annak tudható be, hogy a sok száz lóerős gépszörnyek vezetése adta élményt mindenki számára egyszerűen, mégis élvezetesen sikerült tálalnia; az európai környezet pedig csak hab volt a tortán. Remek recept ez, amely sok emberrel kedveltette meg a műfajt, velem például olyannyira, hogy a]{redenc vezénylete alatt futó PGO-s Tesztelj Velünk pályázaton az ETS-ről írtam az első tesztemet…

EUROPÉER LOGISZTIKAI KIHÍVÁSOK

Nem véletlenül hangsúlyoztam fentebb az egyszerűséget, a játékmenet ugyanis tényleg nem bonyolult, a dolgunk voltaképp kimerül egy cég által kínált megbízatás elvállalásában, majd pedig annak minél szabályszerűbb leszállításában; amint ezzel végeztünk, rögtön újabb feladatot vállalhatunk. Ennyi. Bár ez alapján a program igen unalmasnak tűnhet, biztosíthatok róla mindenkit, hogy nem az, rögtön két okból kifolyólag. Először is, maga a vezetés közel sem eseménytelen: a KRESZ, a forgalom, éberségünk és az üzemanyagszint mind-mind olyan tényezők, melyekre az autópályán dübörögve állandóan figyelnünk kell. Az első kettő adja magát, az európai sztrádák tele vannak kamerákkal és traffikkal, így könnyen arcunkba kaphatunk egy kétszáz eurós bírságot, ha rosszalkodunk (pl. átlépjük a 90-et, vagy felkenünk egy Audit a szélvédőnkre). Ha azonban bekapcsoljuk a fáradást, akkor a hatóságok tachográfunkat is szigorúan ellenőrzik, az utazásokat ekkor úgy tervezzük, hogy 12 óránál többet ne vezessünk egyhuzamban: aludni benzinkutaknál és parkolókban tudunk. Végezetül, az üzemanyag-fogyasztás szintén megkívánja utunk átgondolását, ugyanis bár időlimit nincs, azért mégis bosszantó az extra gázolajkontó, ha Berlinből Varsó felé haladva véletlenül útba ejtjük Barcelonát is.

> …mert 500 lóerő felett kezdődik a nagybetűs Vezetési Élmény!

A játék így elegendő odafigyelnivalót tol az arcunkba, a rutin megszerzésével azonban ezek sem jelenthetnek problémát a virtuálfuvarozóknak, ekkor jön a képbe a program ötletes karriermódja és achievement-rendszere. Előbbi során fő célunk az árufuvarozói szektor legjobb sofőrjévé válni, melyhez öt mérföldkövet kell teljesítenünk. Mindegyik szinthez egy sor végrehajtandó feladat tartozik, melyek többsége bár eléggé egy kaptafára megy, a prágai srácok igen okosan variálták azokat, unatkozni tehát nem fogunk. Van, hogy pótkocsival a farunkon kell levezetnünk egy előírt távolságot, le kell szállítani zsinórban 30 ép rakományt, hozzáférést kell vásárolnunk más országokhoz (kezdetben ugyanis csak a játék elején kiválasztott terület járható be), vagy pl. ADR-licencet kell szerezni a veszélyes anyagok szállításához – dolgunk tehát lesz bőven.

Az európai sztrádák meghódítását feladataink mellett ugyanakkor a fentebb emlegetett achievementek teszik még élvezetesebbé, a játék ugyanis majdnem mindent medálokkal jutalmaz: dicséret jár egy város többszöri meglátogatá-

KAMIONOZZ NAGY GÁZZAL
AVAGY ELMEGY EZ ÁRKON-BOKRON ÁT

Az SCS újabb játékaival ellentétben az ETS igen remekül érzi magát egymagos konfigurációkon is: egy 2,4 GHz-es egymagos processzor, 512 MB RAM és egy 128 megás SM2-es videokártya már elegendő a játék élvezhető futtatásához…

©2010 Google - Térképadatok ©2010 PPWK, Tele Atlas, Tr

sáért, képmentések készítéséért vagy bizonyos mennyiségű gázolaj „elfogyasztásáért". Poénos ugyanakkor, hogy a játék ballépéseinket is jutalmazza, így a fentiek mellett kitüntetés jár a piroson való többszöri áthajtásért vagy egy közönségdíjas borulásért is.

AMI A MOTORHÁZTETŐ ALATT VAN

A játékot a készítők Prism3D motorja hajtja, és mi tagadás, 2008-as budget játékhoz képest egész jól is teljesít. A négy elérhető kamion (Scania R-széria, Volvo FH12, Mercedes Actros és Renault Magnum) egyszerűen gyönyörű, belsőleg és külsőleg is tökéletesen kidolgozott, bár sajnos egyik sem törik (és nem licenceltek, de a márkajelzéseket leszámítva teljesen megegyeznek létező társaikkal). A környezet kidolgozása elfogadható, a forgalom nagyját adó népautók (Skodák, Audik stb.) bár kissé bumfordiak, mégis felismerhetőek, az optimalizációra pedig szintén nem lehet panasz, a program minden négy-öt éves gépen elfut, ami látott már valaha játékot.

A hangeffektek hozzák a műfajtól elvárt színvonalat, a kamionok kellemesen dübörögnek, motorhangjuk típusonként eltérő, ami sokat hozzátesz a játékélményhez, még akkor is, ha a forgalom és a környezet zajai mindig ugyanabból a két-három hangfájlból építkeznek. Az alapverzió egyik nagy hibáját (azaz a rádió hiányát) azonban mostanra orvosolták, így aki zenekari támogatást igényel, az a muzsikát a játék Dokumentumok mappájában fellelhető könyvtárába másolja, OGG formátumban (nem kell megijedni, tele a net ingyenes konvertálókkal).

MINDEN KEZDET NEHÉZ...

...épp ezért elhatároztuk, hogy kedvcsinálónk zárásaként egy kis mentőövvel segítjük az első lépések megtételében azokat, akiknek felkeltette érdeklődését a játék, de még nem volt szerencséje kamionszimulátorokhoz. Új játék indításakor először is országot kell választanunk, itt egyszerű a dolog, mivel bármely terület mellett is kötelezzük el magunkat, kezdetben nagyjából ugyanannyi város érhető el minden esetben. Ezt követően rögtön egy kamionkereskedésben találjuk magunkat, ahol megvehetjük első (belépőszintű) kamionunkat, ami egy jó ideig megfelelő igáslovunk lesz (a műhelyekben tuningolhatunk is rajta), bár a nagyobb távolságokhoz később elkél egy gyorsabb járgány. A szalonból kigördülve hívjuk elő térképünket (az M vagy N gombbal), és segítségével hajtsunk a legközelebbi céghez, melynek telephelyén a megfelelő ikon alá beállva rögtön mazsolázhatunk is az elérhető megbízatásokból. Amint kiválasztottuk a megfelelőt, megjelenik a tréler, amire már csak rá kell tolatnunk (a manőverezésben sokat segít a 3-assal előhívható felülnézet), majd a T gombbal rácsatlakoznunk. A térképen piros pöttyel jelölt célállomáshoz ezt követően a térképpel navigálva kell minél hamarabb odatalálnunk, amint pedig ez megtörtént, már csak annyi a teendőnk, hogy a rakodóálláshoz minél pontosabban álljunk be. Az első megbízatás ezzel befejeződött – akárcsak kedvcsinálónk. Innentől tiétek a pálya, sok sikert mindenkinek a sztrádán!«

»TELJESÍTMÉNYTESZT«

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

AQUA electromax GURU TREND

Memória: 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax
HDD: 500 GB Samsung HD502HJ
CPU: AMD Athlon II X2 245
VGA: Gigabyte Radeon R5570C-1GI 1 GB
Alaplap: ASUS M4A78-VM
Tápegység: FSP 400W FSP400-60APN

AQUA electromax GURU MAX

Memória: 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston
HDD: 500 GB Samsung HD502HJ
CPU: Intel Core i3 3.06 GHz
VGA: Sapphire Radeon HD5770 1 GB
Alaplap: Gigabyte GA-P55A-UD3
Tápegység: Gigabyte Superb 460W

	MINIMUM	KÖZEPES	MAXIMUM
GURU TREND	**262 FPS** 1280×1024-es felbontás. Az indító alkalmazásban az alacsony részletességi fokot választva az érték elképesztő, hozzáfűznivalónk nem nagyon van.	**216 FPS** 1280×1024-es felbontás. Az indító alkalmazásban a közepes részletességi fokot választva az FPS érték ugyan visszaesik, de mi ebből semmit nem veszünk észre.	**195 FPS** 1280×1024-es felbontás. Az indító alkalmazásban a magas részletességi fokot választva, végre sikerül elérnünk, hogy az FPS érték 200 alá menjen. Döbbenet.
GURU MAX	**485 FPS** 1280×1024-es felbontás. Az indító alkalmazásban az alacsony részletességi fokot választva a gépnek a legnagyobb problémát inkább maga mérés okozza, nem a játék.	**462 FPS** 1280×1024-es felbontás. Az indító alkalmazásban a közepes részletességi fokot választva a gépnek továbbra is bőven van ideje mondjuk idegen létformák kutatására.	**417 FPS** 1280×1024-es felbontás. Az indító alkalmazásban a magas részletességi fokot választva, majd a játékban minden csúszkát maxig húzva sem mentünk 400 FPS alá...

©2010 Google - Térképadatok ©2010 PPWK, Tele Atlas, Tr

» Pletyka: a Techland a Nail'd mellett új Call of Juarezen is dolgozik

LORD OF ULTIMA

» fejlesztő: EA » kiadó: EA » megjelenés: megjelent

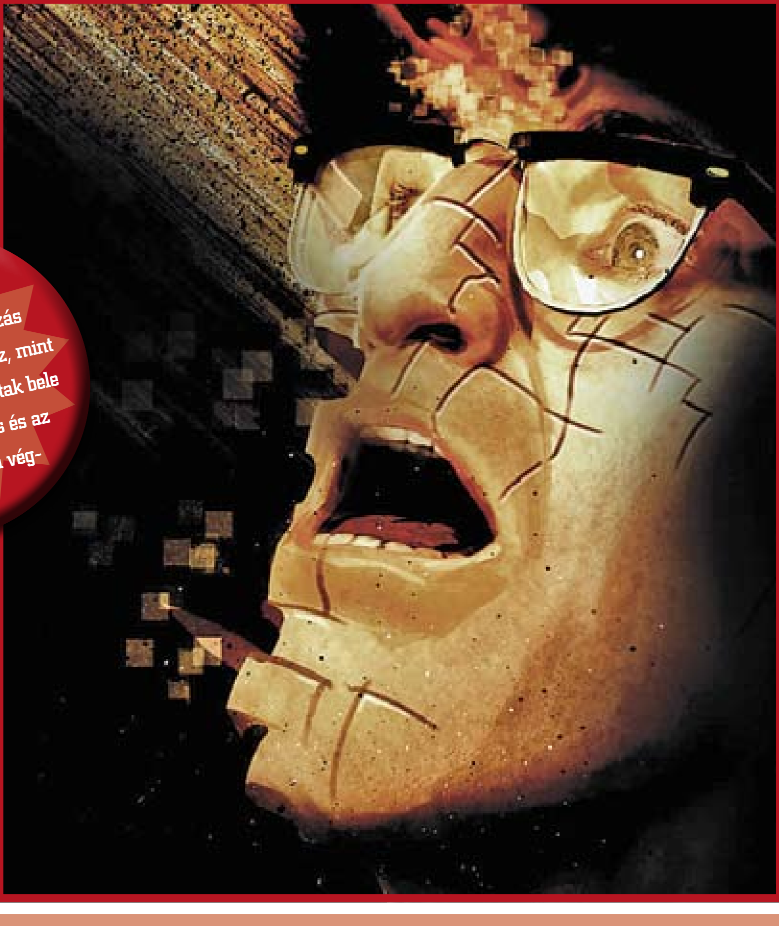
Valószínűleg a facebookos sikert lovagolja meg az az ingyenes, böngészőben játszható stratégia, amit az Ultima-jogok birtokosa, az Electronic Arts adott ki. A játékban mindent megtehetünk, amit egy átlagos RTS-ben megszoktunk, tehát építhetünk, rombolhatunk, rabolhatunk, kereskedhetünk, tárgyalhatunk, és végül, ha minden kötél szakad, még harcolhatunk is. Szerencsére a facebookos vonal csak az ingyenességben jelenik meg, az igényességben nem: szépen kidolgozott és igen-igen részletes programot kap az, aki regisztrál a játékba (és végigkínlódja a hiperrészletes oktatómódot). Ha példát kellene mondani, akkor a méltán ismert Travian jönne elő, az is hasonló „falutuning" jellegű játékmóddal operál, de a Lord of Ultima ki is néz valahogy (nyilván ez a fejlesztők lehetőségeinek különbségét is jól mutatja).
Mi idebent már nagyon benne vagyunk, így ha valakinek kedve támad kipróbálni valami régóta ismerős újat, az ne fogja vissza magát.«

XCOM

» fejlesztő: 2K Marin » kiadó: 2K Games » megjelenés: n.a.

Akinek nem mond semmit a fenti négy betű, sürgősen szégyellje magát, és igyekezzen bepótolni a 90-es évek egyik legmeghatározóbb játékélményét nyújtó, körökre osztott harcrendszerű stratégiáját – különben nem érti majd meg azt a pillanatot, amikor a most készülő rész bejelentésének hallatán egy világ vonta fel a szemöldökét. Az odáig rendben van, hogy mint minden, az XCOM is megkapja a maga újrafeldolgozását, de az már egyáltalán nem tűnik jó ötletnek, hogy az eredeti felállásból csak a történet marad meg, minden egyéb játékelem megváltozik: a stratégiából FPS lesz, az izometrikus bájból durva 3D-s élmény… Mi itt a szerkesztőségben egyelőre igyekszünk pártatlanok maradni, hiszen az eddig kiadott egy darab screenshot alapján nem biztos, hogy pontos képet tudunk formálni a megjelenési dátummal egyelőre közelítőleg sem rendelkező játékról, ráadásul nem szabad elfelejteni, hogy számtalan próbálkozás volt az elmúlt tizenegynéhány évben az UFO-sorozattal, ahol a játék minden eleme megfelelt az eredeti XCOM-nak, aztán valahogy mégsem sikerült hetven százalék fölé tornászni az értékeléseket (az eladások siralmas számadatait ne is említsük). Szóval az idegenek jönnek, mi pedig egy FBI-ügynök bőrébe bújva vesszük majd fel velük a harcot, és mivel a Bioshock 2-ért felelős csapat kapta a megbízást, két dologban biztos nem lesz hiány: akcióban és hátborzongató, már-már félelmetes elemekben.
A bejelentéskor a kiadó azt is elmondta, hogy az XCOM bár nagyot változik, bizonyos elemeiben hű marad az alapokhoz, így például továbbra is a mi stratégiai döntéseinken múlik az emberiség jövője… Hogy ez vajon valami furcsa FPS-stratégia hibridet takar, vagy csak az első sajtóközlemények megszokott túlzása, a következő Guruból kiderül!«

» Stephen Hawking szerint az első találkozás az idegenekkel olyan lesz, mint mikor az indiánok futottak bele a spanyolokba: véres és az egyik faj számára végzetes «



BULLETSTORM

»fejlesztő: Epic Games »kiadó: EA »megjelenés: 2011

Az Epic Gamest valószínűleg senkinek sem kell bemutatni, és fogadni mernék, hogy az olvasók közül többen írják le helyesen a csapatot vezető dizájner, Cliff Bleszinski nevét, mint ahányan teszik ugyanezt mondjuk Batthyány Lajos esetében. A lényeg azonban most nem ez, hanem az, hogy 2011 első negyedévénél nem később jön az új őrület, a Bulletstorm, ahol az epices szokásokhoz híven megint nagyon macsó szereplők kezében látunk majd nagyon nagy és halálos fegyvereket, és semmi más dolgunk nem lesz, mint mindenkit lelőni, aki mozog. A történet szerint a távoli jövőben egy egyelőre nem létező konföderáció biztonságáért egy Dead Echo nevű csapat felel, és mi ennek vagyunk a tagjai – egészen addig, amíg rá nem jövünk, hogy a rossz oldalon állunk. Persze ez sem az a munkakör, ahol csak úgy simán hagyják felmondani az embert, így mire kettőt pislantanánk, már a galaxis túloldalán találjuk magunkat, éhes mutánsok korántsem barátságos gyűrűjében. Innentől aztán már csak rajtunk áll, hogy a korábban már említett, kivételesen nagy puskákkal hazáig küzdjük magunkat, és elbeszélgessünk kicsit azokkal, akik kibabráltak velünk. A játék amúgy tényleg semmi másról nem szól, mint a jól kivitelezett, véres káoszról: minél nagyobb a csetepaté, annál jobban jönnek a pontok, hogy aztán újabb és újabb fegyvereket kioldva ismét hozzáfogjunk a szörnyek hátsó fertályának szétrugdosásához.«

GEARS OF WAR 3

»fejlesztő: Epic Games »kiadó: Microsoft »megjelenés: 2011. április 11.

Sajnos elég valószínűtlen, hogy PC-re is jön majd a szintén mostanában bejelentett, menetrendszerűnek mondható Gears of War-epizód (szám szerint a harmadik), de azért érdemes megemlékezni Marcus Fenix kalandjának újabb epizódjáról. Sok változás nincs a játék univerzumában: a gonosz locustok továbbra is az emberiség torkán lógnak, és az utolsó emberi város elpusztításával nemcsak az idő fogy vészesen, de a megoldások sem teremnek minden bokorban. Keménykötésű hőseink így hát még egyszer utoljára nekifeszülnek a kiirtásunkra törő hordának, és ha mindez még nem lenne elég, egy eddig ismeretlen veszély is kitörni készül a föld mélyéről, így nem túlzás azt mondani, hogy az eddigi történet semmi sem volt a befejező részhez képest. CliffyB is hasonlót fogalmaz meg akkor, mikor azt mondja, hogy a GoW3 lesz „az a rész, amiből minden kiderül, amit eddig kérdezni akartunk a játék világával és történetével kapcsolatban". A képek alapján persze az alapok nem változnak: filmszerűen pörgős, fedezékharccal és brutális fegyverekkel tűzdelt vérzivatar, időnként egy-egy komoly főellenféllel, durva humorral és még durvább képi világgal.«

SPIDERMAN: SHATTERED DIMENSIONS

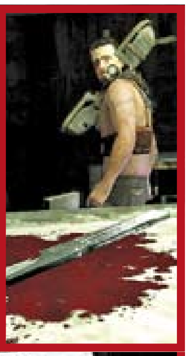
»fejlesztő: Beenox Studios
»kiadó: Activision
»megjelenés: 2010. szeptember

A Pókemberes játékból mostanában nem volt hiány, bár ha úgy nézzük, hogy igazán jó Spiderman programot kaptunk, akkor már kicsit bonyolultabb a kérdés (a Web of Shadows például jól sikerült, de a filmes adaptációkat valószínűleg az ENSZ emberjogi bizottsága is elítéli). Az Activision háza tájáról két dolog került ki ezzel kapcsolatban: egyrészt Bobby Kotick, az Activision (sokak által gyűlölt) főnöke szerint eddig csupa trágya volt, ami a cégtől Pókember címszó alatt kijött, másrészt nem sokkal ezután bejelentették a Shattered Dimensionst, ami első nekifutásra afféle Best of Spidermannek tűnik. Hogy miért? Nos, Peter Parker a játékban rögtön négy különböző dimenziót, vagyis történetszálat látogat meg, így lehetőségünk lesz végigszaladni a legfontosabb ruhákon, ellenfeleken és helyszíneken. Az eddig kiadott infók alapján a Spiderman Noir és az alapuniverzumnak számító Earth-616 biztosan szerepel majd, a másik kettőről csak tippek vannak (házi Pókfejszakértőnk, Bate szerint az 1606-ban, az Újvilágban játszódó szál is szerepet kap majd). A játékelemek sokat nem változnak, persze az lenne a meglepő, ha Pókemberrel nem verekednünk és hálóhintáznunk kellene. Megjelenés idén szeptemberben, részletes infók a következő Guruban!«

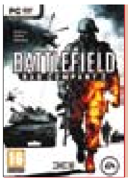
SAW 2

»fejlesztő: Zombie Studios
»kiadó: Konami
»megjelenés: 2010. ősz

Ha van az épp aktuális filmes és játékkultúrának finoman szólva is túlpörgetett márkája, akkor a Fűrész mindenképpen az kell, hogy legyen: ősszel ugyanis nemcsak a film hetedik (atyaég!) része jön, de a játék is folytatást kap. Sokat nem tudni a játékról – persze most egy pillanatra gondolkozzunk el azon, vajon mi meglepetést okozhatnának a készítők… Pontosan, semmilyet, és nem is törik magukat, hogy mindenféle PR-marhasággal bombázzanak minket. A képek alapján talán egy kicsit undorí… bocsánat, véresebb lesz a játék, és a csapdák is összetettebbnek tűnnek az első részben látottaknál, valamint picit finomodik a harcrendszer, főleg a védekezés. A sztori szerint David Tapp fiát, Michaelt alakítjuk majd, aki van annyira bolond, hogy elkezd nyomozni az apja halálát övező furcsaságok után, és mire észbe kapna, már a szemgolyóját kell feszegetnie egy élesre csiszolt kávéskanállal (oké, az utolsó pár információ nem biztos, de valami ilyesmire kell számítanunk). Szerencsére technológiai újítás azért akad pár, bár a második rész is a 3-as Unreal Enginnel mozog majd. És bizony szükség is van egy kis csiszolásra és reszelésre, ha a Konami komolyan gondolja, hogy a Saw-részekből rakja össze a következő sikeres túlélőhorror-sorozatot.«

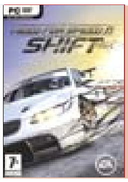


TOP 10
»MAGYARORSZÁG«
04.12 – 04.18

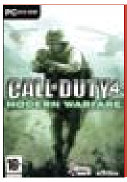


Battlefield: Bad Company 2
Őszintén drukkolunk az EA-nek ahhoz, hogy a Bad Company 2 addig legyen első, amíg ki nem jön a Battlefield 3 (és NEM a Sims 4).
PCG 10.04 »93%«

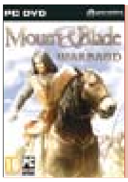
CoD: Modern Warfare 2
Jegyezzük meg ezt a helyezést, mert ha a maradék kreatív elme is otthagyja az Infinity Wardot, egy darabig nem lesz toplistás MW...
PCG 09.13 »95%«



Need for Speed: Shift
Kitavaszodott, és ezzel egy időben furcsa mód újra virágkorát éli a Most Wanted óta első igazán jó Need for Speed.
PCG 09.11 »90%«

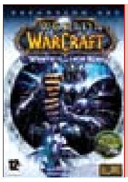


Call of Duty 4
Két és fél évvel a megjelenés után még mindig előkelő helyen a listákon – ez is mutatja, milyen jó játék is a CoD: Modern Warfare.
PCG 07.13 »95%«



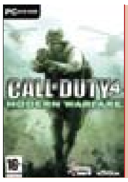
Mount & Blade: Warband
Sokat késett a M&B kiegészítője, de úgy tűnik, a rajongók kibírták öngyilkosság nélkül: immár tehát multiban is lovagolhatnak.
PCG XX.XX »XX%«

Counter-Strike Source
Majd' három éven keresztül voltam aktív klántag, de ez is kevés ahhoz, hogy örök időkre elég marhaságot tudjak összeírni a CS-ről.
PCG 04.12 »84%«

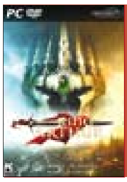


WoW: Wrath of the Lich K.
Épp az imént ajánlotta fel Chrisnek a magyar WoW-importőr, hogy kap egy év ingyen Wow-ot – viszszautasította. Meggyógyult!
PCG 09.01 »97%«

The Sims 2 DVD
Épp lapzártakor érkezett a hír, hogy... Áh, ki sem merem mondani, akkora öröm... Szóval... Konzolokra is jön a Sims 3!
PCG 04.10 »91%«



Call of Duty 4: GOTY
Ha lapoztok egyet, kiderül, hogy a játékban lelőtt külföldiek nagyon jó eséllyel dánok. „Jeg er ked af", így van dánul, hogy bocsánat.
PCG 07.13 »95%«



King Arthur
Arthur király nagy király volt, de Mátyás speciel még nagyobb – Arthur kihúzott egy kardot, de Mátyás király Gömörbe, bele...
PCG 10.01 »84%«

F.E.A.R. 3

»fejlesztő: Day 1 Studios »kiadó: Warner Bros. »megjelenés: n.a.

A szép emlékű első és a finoman szólva sem tökéletes második rész után itt a F.E.A.R. harmadik része, amiben a látottak alapján ismét nem a nyugis sztorizgatásé lesz a főszerep. Az első videóból annyi kiderült, hogy „anya újra terhes, a bátyó újra gyilkol, én meg semmi mást nem szeretnék, mint hogy együtt legyen a család" – ugye, milyen csábító? Alma, Point Man és Paxton Fettel egy csapatban – utóbbi kettő akár kooperatívan is játszható lesz. Kicsit a részletekbe menve azonban olyan érdekességek jönnek szembe, mint a lehetőség, hogy mind a gonosz, mind a jó oldalon lövöldözzünk kicsit, illetve a készítők szerint a mesterséges intelligencia, a fedezékharc és a környezet interakciója terén várható nagy változás. Reméljük, hogy az első két részt fejlesztő Monolith Games tanácsadói jelenléte ezúttal elég lesz ahhoz, hogy legalább a második rész hibáit ne kövessék el újra a srácok, hiszen sokkal többre nincs is szükség: a F.E.A.R-ben minden megvan, ami egy igazán izgalmas játékhoz kell.«

NAIL'D

»fejlesztő: Techland »kiadó: Deep Silver »megjelenés: 2010. Q4

Ha valakinek bejött a Fuel vagy a Pure, ráadásul odavan a Call of Juarez készítőinek játékaiért, az kezdhet hálás lenni a védőszenteknek, mert készül a Techland új csodája, a Nail'd. A rendkívül trendi névválasztás mögött egy terepmotorozásra kihegyezett autós akció áll, ahol quadokkal és kétkerekű lélekvesztőkkel pattoghatunk a direkt erre a célra kialakított dimbes-dombos, saras-erdős vidéken. A bejelentés szerint a versenyekben egyaránt döntő szerep jut a bátorságnak és a jó reflexeknek: nemcsak hatalmas szintkülönbségeket kell majd nagyon rövid idő alatt leküzdenünk (magyarán ugratnunk kell majd hegyről a völgybe), de a hirtelen kanyarok és a meglepetésszerűen elénk kerülő akadályok nagy odafigyelést igényelnek majd. Még nem teljesen biztos, de nem lehetetlen, hogy valódi helyszínek alapján formázott tájakon motorozhatunk majd, szóba került ugyanis, hogy akár a Yosemite nemzeti park hatalmas fái között is próbára tehetjük magunkat digitális motorozásban – akár többedmagunkkal, online is (sikereinkről pedig toplista tesz majd tanúbizonyságot). Az év végén megjelenő játék a képek alapján kellemes meglepetés lehet – persze csak akkor, ha a fent olvasottakon kívül a Techland valami olyat is tesz a nail'dbe, ami miatt háromnál több percet is eltöltünk majd előtte.«

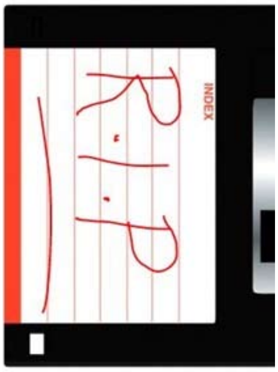
»Semper Fi címmel nagyméretű kiegészítőt kap a Hearts of Iron 3

VEZÉRCSEL: R.U.S.E. CSAK SZEPTEMBERBEN

Bár már szinte a markunkban éreztük az RTS-ek legújabb generációját képviselő R.U.S.E-t, a ubisoftos fejlesztők úgy döntöttek, hogy kicsit későbbre tolják a megjelenést. Mielőtt nagyon megharagudnánk rájuk, vagy azt hinnénk, hogy valami újabb cseles másolásvédelmi megoldás leprogramozása az ok, nézzük meg, mivel töltik majd a fejlesztők a hirtelen kerekedett pár extra hónapot. A hivatalos magyarázat szerint ugyanis a késés oka a bétatesztekből kapott hatalmas mennyiségű visszajelzés feldolgozása, illetve ezek alapján a játékmenet javítása és finomítása. Várnunk kell egy kicsit, de cserébe egy, még a bétában látottnál is jobb játékot kapunk? Minket meggyőztek!).«

LEJÁRT LEMEZ

A Sony bejelentette, hogy 2011 márciusában felhagy az 1,44 MB-os (más néven 3,5"-es) floppy-lemezek forgalmazásával. A világméretű kereskedelem már az elmúlt hónapban befejeződött, a jövő tavaszi határidő a japán piacra szól, és leszámítva néhány különlegesebb területet, mint például India, sehol sem lehet majd kapni a számítástechnika egyik legfontosabb mérföldkövét. A kicsit idősebbek még talán emlékeznek arra, mekkora móka is volt kicsit kevesebb mint másfél megabájtonként hazavinni a Quake-et, aztán imádkozni, hogy egyik lemez se legyen sérült (persze ezek még azok az idők voltak, amikor mindenki fejből tudta, mit jelent az, hogy arj -a -v 1440 *.*). Manapság, amikor már 8, vagy akár 64 GB-os pendrive-okkal a zsebünkben szaladgálunk, inkább egy elmaradott technológia megszűntét jelenti ez a hír, de biztos vagyok benne, hogy világszerte játékosok millióiban ébreszt ez nosztalgiát. Floppy Disk, született 1980-ban, kimúlt 2011-ben. Béke poraira.«



AZT BESZÉLI MÁR…

A szinkronszínészek árulták el a Batman: Arkham Asylum 2 leendő főellenfeleit. Volt, aki véletlenül, volt, aki készakarva, és volt, aki twitteren, a lényeg, hogy biztosnak látszik Kétarc, Mr. Jégcsap és Talia al Ghul (a Batman: Kezdődik! főgonoszának, Ra al Ghulnak csak a megszállott rajongók előtt ismert lánya) szerepeltetése.«

»90%«

A Silent Hill következő részére egész eddig nem nagyon koncentráltunk, de jött egy érdekes füles, ami miatt felvontunk idebent pár szemöldököt: egy fejlesztőknek szánt felvételen ugyanis nemcsak az olvasható, hogy 2011-ben PC-re is megjelenik a következő horror, de a stílusa nem a megszokott harmadik személyű idegeskedés, hanem FPS.«

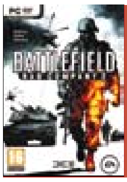
»80%«

A domainnevek lefoglalásából jósoló szakértők szerint a Ubisoft újra nekifut a Driver-szériának. A szép kezdetekkel rendelkező, majd egyre mélyebbre süllyedő, de kellemes negyedik részt villantó sorozat következő epizódja a driversanfransisco.com webcím alapján az USA nyugati partján kap helyet, de ennél többet valószínűleg csak az E3 után tudunk meg.«

»90%«

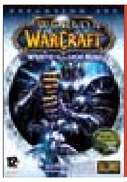
TOP10 »DÁNIA« 04.10 – 04.17

CoD: Modern Warfare 2
Valami bűzlik Dániában: hogy lehet az, hogy az MW 2 előrébb van, mint a BFBC 2? Skandallum! Vizsgálatot követelünk.
PCG 09.13 »95%«



Battlefield: Bad Company 2
Csak ismételni tudom az első helyen szereplő véleményt. Valaki komoly hibát vétett az adminisztrációban.
PCG 10.04 »93%«

Dawn of War 2: Chaos Rising
Lőni vagy nem lőni, az itt a kérdés. Akkor nemesb-e a klán, ha tűri tagjainak minden nyűgét s nyilait, vagy ha kiáll tenger noobja ellen...
PCG 04.12 »87%«

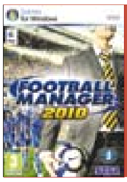


WoW: Wrath of the Lich K.
A dán közmondásosan nagy királyfikedvelő népség, szóval nem meglepő annyira, hogy mindenki WoW-ozik.
PCG 09.01 »97%«

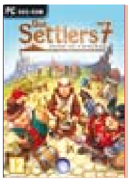
The Sims 3
Ha választani kell a Sims 3, illetve egy koponyának elmondott monológ között, a dánok nagyobbik része az előbbire voksol.
PCG 09.07 »88%«

Command & Conquer 4
A világ legnagyobb részéhez hasonlóan a derék dánfiakat is komolyan megvezették Command & Conquer 4 ügyben...
PCG 10.05 »66%«

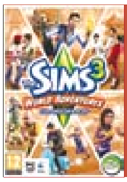
Episodes from Liberty City
Ez az eredmény egy félreértés miatt van: a dánok minden városért odavannak, ami L betűvel kezdődik. Lego, Liberty...
PCG 10.06 »89%«



Football Manager 2010
Fogalmunk sincs a dán foci pillanatnyi helyzetéről, de korábbi Európa-bajnokként érthető ez a nagy focimenedzser-imádat
PCG XX.XX »XX%«



The Settlers 7
Nem tudom, ki hogy van vele, de én simán el tudom képzelni a dánokat a Settlers 7 szereplőihez hasonlóan: kis szorgos bagázs lehetnek ők...
PCG 10.06 »80%«



The Sims 3: World Adv.
Dánia valószínűleg nem valami túl izgalmas hely – más magyarázata nem lehet annak, hogy az ott élők inkább a Simsben kalandoznak...
PCG 10.01 »84%«

AFTERFALL: INSANITY

»fejlesztő: The Games Company »kiadó: The Games Company»megjelenés: 2011

Ha valaki az elmúlt egy hónapban végigjátszotta a Stalker aktuális epizódját, és már nagyon unja a Metro 2033-at, de amúgy odáig van az ilyen stílusú játékokért, az figyeljen, mert újabb remek cím érkezik ebben a kategóriában. Az Afterfall: Insanity ügyesen ötvözi a fent említett játékok elemeit, ugyanis időben a 2012-ben bekövetkezett nukleáris holokauszt után járunk, térben pedig az üszkös mementó formájában megmaradt nagyvárosok alatt – ha mindehhez még hozzáadjuk, hogy egy pszichológus bőrébe bújunk, akinek akkora szerencse jutott osztályrészül, hogy egy Power Armor büszke tulajdonosa lehet, nos akkor kezdhetünk mosolyogni. A hivatalos információk egyelőre inkább csak csöpögnek, mint ömlenek, de 2011 nem holnap van, így lesz időnk alaposan ráhangolódni erre a furcsa képi világgal megáldott játékra.«

GAME(.CO.UK) OVER?

A brit GAME üzletlánc itthon sem ismeretlen, hiszen sokan használják ki, hogy még postaköltséggel terhelve is olcsóbban jönnek ki úgy, hogy a távoli Angliából rendelnek játékot maguknak, mintha itthon vennék meg ugyanazokat a programokat. A tavalyi évet 28 százalékos profitcsökkenéssel záró cég vezetői szerint nemcsak a mostanában sokat citált válság a megszorítások oka, a keményedő versenyhelyzet sem segíti őket: bár játékkereskedőként korábban szinte egyeduralkodónak számítottak a szigetországban, mára a hipermarketek komoly konkurenciát jelentenek. Persze azért nem kell félteni a GAME tulajdonosait, a bezárások után is maradt még 550 üzlet, ráadásul épp most készül egy olyan játékos portál, ami megerősítheti a GAME-et vezető pozíciójában – vagyis egyelőre nem kell új, alternatív beszerzési forma után néznünk az itthoni játékosoknak.«

JÁTSSZ ÉS OKOSODJ!

Kivételesen nem brit tudósok bizonyították be, hogy márpedig a játékok, és főleg az FPS-ek a gyerekek olyan képességeit segítenek fejleszteni, amiket felnőttként a modern világban tudnak majd hasznosítani. Ilyen például az, hogy képessé válnak gyors, mégis analitikus döntések meghozatalára, illetve nem okoz nekik problémát, ha egyszerre több helyre kell figyelniük (a való életben is nem egyszer fordul elő a munka során, hogy telefonálás közben kell a hallott témától tökéletesen elütő szöveget fogalmaznunk a számítógépünk szövegszerkesztőjében). A tanulmány amúgy nemcsak azt mondja ki, hogy a videojátékok igen hasznosak a nevelésben, sőt, az sem baj, ha maga a szülő mondja a gyereknek, hogy menjen lövöldözni kicsit, de meglepő javaslatot is tesz: a holland kutatók szerint ugyanis játékkonzolokat kellene szerelni minden óvodába. Nos, eddig sem volt rossz hely Hollandia, de ezek után... «

»fejlesztő: LucasArts »kiadó: Activision »web: forceunleashed.com

Érezd ismét az erőt!

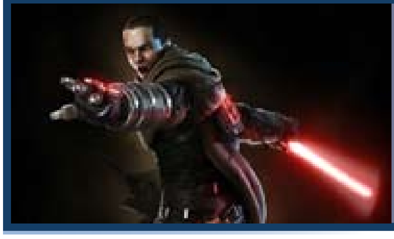
Sötétség? Árulás? Bosszú, majd halál? Azt hihetnénk, ennyi bőven elég volt, az Erő viszont sosem hagyja cserben hordozóját – még akkor sem, ha meghalt.

írta» CHOCHO

Amióta csak a számítógép képes pixelek kirajzolására, akadnak fanatikusok, akik minden kompromisszum ellenére látni akarják kedvenc világaik játékváltozatait. A Star Wars ebben a témában csúcstartó, hisz a filmek több mint három évtizede alatt megszámolhatatlan mennyiségű játékot termelt. Az utóbbi idők felhozatala azonban elég vegyes volt, és az Empire at War óta nem is nagyon változott a paletta. A legsötétebb fellegek az akcióprogramok felett gyülekeztek, hisz a kissé középszerű Jedi Academy óta ez a műfaj hanyatlásnak indult a Csillagok háborújában. Aztán megtört a jég. A The Force Unleashed két éve (konzolokon mármint, PC-re csak tavaly jelent meg) a semmiből robbant elő, hogy visszaállítsa a LucasArts akciójátékainak becsületét, és olyan történetet meséljen el, ami méltó a Star Wars univerzumhoz. A játék epikus csatákat, látványos grafikát és megdöbbentő befejezést hozott, melynek tükrében nehéz volt elképzelni a folytatást. A rajongók viszont remélték, hogy ez a hihetetlen hangulat nem tűnik el a szomorú végkifejlet keserű mocsarában, és lám, máris a nyakunkon a második rész, ami azon felül, hogy tovább meséli a folytathatatlannak hitt sztorit, minden fronton többet, jobbat, nagyobbat ígér, és a Galaxis olyan szegleteibe is elkalauzol, ahol talán még senki sem járt. Toronymagas szörnyetegek, galaktikus romantika és visszatérés a halálból… Nem hangzik rosszul!

SÖTÉT OLDAL, SÖTÉT FOLTOK

Jó kérdés persze, hogy miként lehet folytatni egy olyan történetet, melynek a végén a főszereplő meghalt. Mert sajnos az a helyzet, hogy a The Force Unleashed tanítványa, kevésbé ismert nevén Galen Marek, alias Starkiller (lásd a boxot) nem élte túl, hogy szembeszállt mestereivel. Habár a játéknak két befejezése volt, az alternatív zárás szerint nem ő, hanem maga Darth Vader pusztult el, akinek halála nyilván semmilyen komoly Star Wars játéknak sem lenne illő kiindulópont. Na de ha Galen Marek halott, akkor mégis hogyan tér vissza? Mert az, hogy a második rész főszerepét is ő fogja betölteni, a bejelentés óta tudvalevő volt. Nos, a The Force Unleashed II jó egy évvel később veszi fel a fonalat. Starkiller bár tudja, hogy min ment keresztül, nem érti a helyzetet, míg egykori mestere, Darth Vader fel nem tűnik a színen. Vader elmondja, hogy klónozta őt, méghozzá egy kísérleti



»STARKILLER
AVAGY KI A FRÁSZ AZ A GALEN MAREK?

Galen Marek Darth Vader titkos tanítványa volt, akit a Sith vezér a Kashyyykon talált még kisfiúként. Elnevezte Starkillernek, és megismertette vele az Erő sötét oldalát. Starkiller legyőzte Shaak Ti jedi tanácsnokot, majd miután rájött, hogy Vader csak kihasználta, ellene fordult, és segített megalapítani a galaktikus lázadás intézményét. Noha a játéknak két befejezése volt, a hivatalos szerint Galen szembeszegült a császárral, és tettéért végül halállal lakolt. Vagy mégsem? Kiderül.«

»Csak a kezemet figyeljétek, mert csalok!

»Starkiller nevével ellentétben rohamosztagosokat is szívesen gyilkol

stádiumban leledző eljárás segítségével. Galen így bár új testben született meg, mindenre emlékszik, ami történt, vagyis olyan, mintha feltámadt volna. Igen ám, de a Sith nagyúr hozzáteszi, hogy ennek a technológiának a használata még gyerekcipőben jár, és bárkin próbálták ki eddig, az alany néhány hét leforgása alatt megháborodott. Szép kilátások, mondhatom. Az a tudat, hogy bármikor elmehet az esze, Mareket arra sarkallja, hogy megkeresse régi segítőjét, Juno Eclipse-et, akibe még mindig szerelmes, s kinek arca és hangja folyamatosan kíséri hősünket. Az viszont, hogy visszatért, sokaknak nem tetszik a Birodalomban, így Starkillerre veszélyek sora leselkedik kalandja során. Meg kell küzdenie egykori szövetségeseivel, meg kell tanulnia eltűnni a radarról, és emellett még az ép eszét is meg kell őriznie, hogy megtalálhassa Junót. S ha mindez nem volna épp elég, Kota tábornok szerint Galen nem lehet klón, mert még soha egyetlen olyan embert sem sikerült visszahozni az életbe, akit átjárt az Erő. Akkor mégis mi folyik itt? Nos, ez valószínűleg csak a játékból derül majd ki.

A FÉNYKARD IGAZSÁGA

Most, hogy nagyjából átrágtuk magunkat a sztorin, következzen a játékmenet, ami annak ellenére, hogy ezúttal is történetorientált konstrukciót kap, a lehető legszélesebbre tolja a műfaj határait. Noha a pályák lineáris felépítése és a történet egyenes, kicselezhetetlen irányvonala megmarad, a helyszínek, amiket bejárhatunk, teljességgel alá lesznek rendelve a fizika törvényszerűségeinek (már amennyire törvényszerű, hogy Starkiller egyetlen Erőlökéssel rohamosztagosok tucatjait hajítja a mélybe). Bizony, az Erő effajta, már-már túlzásba vitt felhasználása védjegye a sorozatnak, itt viszont nemcsak az ellenfelekre lesz hatással, hanem a komplett környezetre is. Egy előbb említett mutatvány például a képzeletbeli hangár plafonjára rögzített cirkálókat is a földre röpítheti, ezáltal olyan hatalmat adva a kezünkbe, amilyet a Star Wars univerzum keretei között még nem volt lehetőségünk kipróbálni. Valószínű, hogy megnő az olyan pályaszakaszok száma, amiken csak a képességeink megfelelő használatával juthatunk keresztül, és a harc is sokkal élvezetesebb lesz, hiszen minden egyes mozdulatunkból árad az Erő pusztító esszenciája. A jedik azonban nemcsak természetfeletti képességeiket vethetik be a túlélés érdekében, hanem legendás fegyverüket, a fénykardot is. A jellegzetes, kristálysugarú penge az első részben is jó szolgálatot tett, de a Jedi Academy legélvezetesebb tulajdonságát sajnos nem reprodukálta. Eddig. Gondolom, a rajongók már rájöttek, hogy a dupla fénykarokról van szó. A The Force Unleashed új harcrendszerének köszönhetően mindkét kezünkben tarthatunk egy pengét, hogy ezáltal látványosabb és halálosabb kombókat kivitelezhessünk. Az első epizód kulcsát képező, leginkább a hack 'n slash stílusra hajazó küzdelem alapjában véve nem változik, viszont sok olyan elemet ültetnek bele, amikhez eddig még nem volt szerencsénk. A legizgalmasabb ezek közül kétségtelenül a Mind Trick, ami a Jedi Knight sorozatból már ismerős lehet. A jedik ezzel a képességgel a gyengébb akarattal bíró személyeket szinte bármire rá tudják venni, és mivel már láttuk működés közben hasonló stílusú játékokban, biztosak vagyunk benne, hogy a TFU2 egyik legnagyobb dobása lesz. Visszatekintve szinte érthetetlen is, hogy nem került bele az első epizódba. Újdonság továbbá a Super Fury Mode, ami a nevéhez méltón Galen dühkitöréseit hívja segítségül a harc-

»„A STAR WARS FELELŐSSÉG”

JULIO TORRES IMÁDJA A MUNKÁJÁT

Julio Torres, a LucasArts executive producere és a The Force Unleashed II projektvezetője szerint nincs kielégítőbb karrier, mint ha valaki 12 éven át Star Wars játékokat készít. Állítása szerint viszont nagy felelősség egy olyan világhoz nyúlni, amit emberek milliói imádnak, és ami annyira részletesen kidolgozott, mint a Galaxis. Több mint egy évtizedes tapasztalata alapján hiszünk neki.

»Aki átkelni kíván a halálnak hídján, három kérdésre feleljen

»„Kissé körülményes lesz átkutatni a fickót..."

ban. Sajnos ennek működéséről még nem sokat tudunk, de ha el kell képzelni, akkor Rozsomák pengetánca elevenedik meg lelki szemeink előtt, adamantiumkarmok helyett fénykardokkal. Izgalmas gondolat, reméljük, a végeredmény is lesz ilyen jó. A többi, az első részből már megismert képesség is visszatér, itt-ott fejlesztve és erősítve, hogy kiegyensúlyozottabb, professzionálisabb hatást keltsen a játékmenet.

ÚJ UTAKON

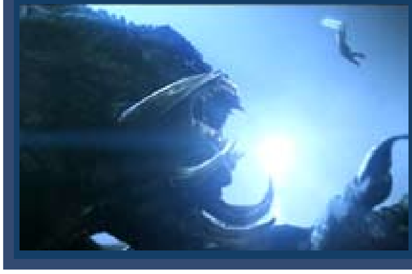
Starkiller szerelmi kálváriája végigkergeti a Galaxison, vagyis egy csomó, korábban még nem látott helyszín vár bennünket a The Force Unleashed II-ben. Ezek közül A klónok támadása forgatókönyvének egyik kulcsfontosságú bolygója, Kamino lesz az egyik, az a planéta, ahol a klónhadsereg legyártásra került. Noha konkrétan a filmben látott laboratórium nem szerepel majd a bejárható termek között, sok hasonló igen. Külön érdekesség, hogy a sztori ezen pontján a Birodalom épp harcban állt a fellázadt Kaminóval, és Darth Vader magát a fejvadász ikont, Boba Fettet küldte a helyszínre. Elég valószínű, hogy Fett szerepel majd a programban, mint ahogy az is, hogy összeütközésbe kerül Galennel. Lehetséges, hogy Vader valójában azért küldte a zsoldost a Kaminóra, mert kíváncsi volt, elbír-e volt tanítványával? Egyáltalán miért élesztette volna fel Vader Starkillert? Ez volna az első jó cselekedete, mióta csatlakozott a Sithekhez? Nehéz kérdések, igazi válaszok nélkül, ám akármi álljon is a háttérben, alaposan felkavarhatja a jelenleg ismert Star Wars-történelmet. A helyszínekre visszatérve egyébként helyet kap A Sithek bosszújában látott, túlságosan nem ismert Cato Neimoidia nevű bolygó is, és a fejlesztők állítása szerint ezeken a keveset mutatott helyeken meglehetősen szabadon szárnyalhatott a fantáziájuk. Világokat teremtettek egy világon belül, ergo a pályatervezés a kötött keretek ellenére is kellően kreatív szellemben történt. Az új helyszínek viszont nemcsak dizájnt és pusztítható környezetet, de eddig még sosem látott ellenfeleket is jelentenek. A játék bejelentésekor nagy port kavart videóban Starkiller egy akkora szörnyeteggel nézett farkasszemet, hogy azt még Duke Nukem is megirigyelhette volna. Ezek után mindenki kíváncsi volt, hogy láthatunk-e majd ekkora rémeket a képernyőn, avagy a képsorok behemótja nem volt több a fejlesztők hangulatfokozó próbálkozásánál. Most már tudjuk, hogy a helyzet az előbbi, tehát a válasz igen. A bossharcok minden eddiginél epikusabbak, nagyobbak és lát-

Szerelem, Boba Fett, Yoda – ez étvágygerjesztőnek elég is

»Hiába a jetpack, ez a rohamosztagos már nem nagyon repked sehova

»INDUL A GOROG ALUDNI«

Nem szerepel elírás a címben, a Star Wars univerzumában tényleg szerepel egy gorog nevű óriáslény, és a játék bejelentésekor kiadott videó tanúsága szerint meg is kell küzdenünk vele – a lent látható kép jól mutatja az arányokat. Persze attól nem félünk, hogy Starkillernek komoly problémát okoz majd ez a csata, rántott ő már a földbe csillagrombolót is...«



»Egy kicsit még várunk az esőben, és megeszi őket a rozsda...

»Karcoljunk mestervágást az ellenség homlokába...

ványosabbak lesznek, a bemutatóban látott lény, Gorog pedig tényleg olyan hatalmas lesz. Még a rancorok is félnek tőle, úgyhogy a legyőzése a legkeményebb jediknek is a becsületére válna. Arról, hogy hány főellenség lesz, hallgatnak a fejlesztők, bár annyit megjegyeztek, hogy a méret nem minden, szóval előreláthatólag nem az összes boss lesz nagyméretű. Csak nem megint a hithű, néha értetlen jedikkel gyűlik meg a bajunk?

EUFÓRIA

A The Force Unleashed nagyon jól nézett ki a megjelenésekor, így érthető, hogy a folytatással kapcsolatban is magasak az elvárásaink. A LucasArts szerencsére tisztában van ezzel, és megvannak az eszközeik, hogy minden korábbinál hatásosabb vizuális gyönyört teremtsenek a képernyőinkre. Alapjában véve a második rész is az első epizód kevert, Euphoria és DMM beütésű motorját használja (annak idején Roninnak hívták), de a korábbi tapasztalatok és az eltelt két év eredménye szebbé teszi a játékot, mint valaha. A textúrák már az előzetes képeken is fantasztikusan néznek ki, az igazi aduász viszont kétségtelenül a fizikai motor lehet. Az épületek, lények és rohamosztagosok összerogyásáért a Havok felel majd, saját tuninggal megtámogatva, és mivel már volt szerencsénk látni, hogy mire képes az engine a megfelelő kezek között (Half-Life 2, például), előre csorog a nyálunk a romba dőlő Kamino klónlaborjai miatt. Szólnak még ígéretek a mesterséges intelligencia fejlesztéséről is, ami bizony az első játékban nem szerepelt túl jól, valamint a hangok kapcsán is a javulás a cél, igaz, ezen a téren régebben sem volt semmi gond. Persze felmerül a kérdés, hogy ha már az első rész PC-s változatához is atomerőműre volt szükség, akkor vajon kinek lesz elég erős vasa ahhoz, hogy kompromiszszumok nélkül játszhasson a The Force Unleashed II-vel. A válasz az, hogy a konzolosoknak. Bizony, a LucasArts egyelőre kizárólag konzolokra adja ki a játékot, noha a PC-s verziótól sem zárkóztak el. A cég projektvezetője, Julio Torres konkrétan úgy fogalmazott, hogy „egyelőre nincs bejelentenivalónk a PC-vel kapcsolatban", ami nem egyenértékű az üzletileg sokak szerint nem előnyös „Soha a büdös életbe nem adjuk ki PC-re, hahaha!" hozzáállással. Na meg aztán biztató jel az is, hogy az első rész egy év késéssel azért befutott számítógépekre. Valószínűleg csak ki kell várnunk az időleges exkluzivitást, szóval a türelem jedit terem!

»A fejlesztők az első részt jó leckének vették ahhoz, hogy a folytatásban úgy meséljék el a Jedi-iskola legkeményebb fickójának kalandjait, ahogy azt eredetileg is akarták«

BALJÓS ÁRNYAK?

Sok dolog van még, amit valószínűleg csak a megjelenés után fogunk tudni, de bemelegítésnek ez is megteszi. Az ötlet, hogy Starkiller ezúttal szökevény, és a szerelme mellett saját identitását is meg kell találnia, egyedi, mondhatni idegen a Star Wars univerzum sokszor földöntúli indíttatású karaktereitől. A felállás személyes kedvencemet, a Jedi Outcastet juttatta eszembe, hiszen az ottani főszereplő, Kyle Katarn is épp ettől a szenvedélyes hozzáállástól volt szerethető. Bízunk benne, hogy az első rész kissé csöndes, szolgai személyiségét hitelesen váltja majd a lázadó Starkiller, akinek arcmása egyetlen játék után vált igazi ikonná a Galaxis egén. Egyedül a PC-s változat mostohán kezelt volta miatt vagyunk elégedetlenek. Az első rész egy pocsék port volt, és még finoman fogalmaztam, az pedig, hogy ezek után a folytatást még csak egy hivatalos bejelentésre sem méltatják, szomorúsággal tölt el. Nincs mit tenni, reménykedünk, és várjuk a The Force Unleashed II-t, mert maga a játék nagy dobásnak ígérkezik.«

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1852

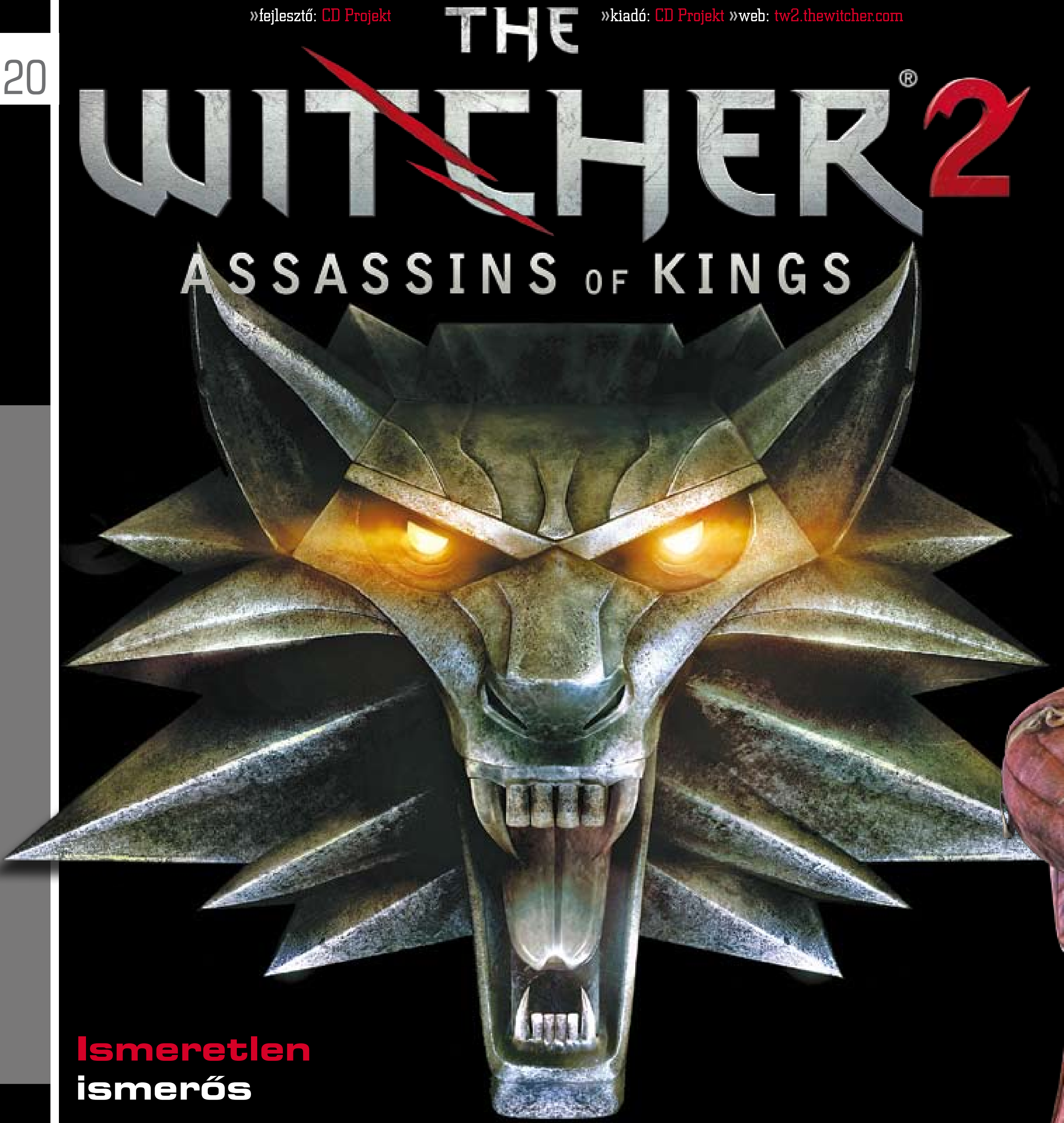
»A LucasArts a TFU2-vel alaposan odacsaphat a konkurenciának, hisz az eddigi információk alapján egy szuper akciójáték készül a csapatnál. Az Erő legyen velük!

»CHOCHO

PRO »Izgalmas történet még izgalmasabb folytatása.

KONTRA »A PC-s verzió egyelőre rejtély.

»fejlesztő: CD Projekt »kiadó: CD Projekt »web: tw2.thewitcher.com



Ismeretlen ismerős

A játékipart ismerve azt hihetnénk, hogy egy meglepetésjáték folytatásánál a fejlesztők biztosra mennek, és patikamérlegen mérik ki az újításokat, változtatásokat. Ám ha egy kelet-európai stúdióról van szó, erre ne vegyünk mérget – minderre pedig jó példa lesz a Witcher folytatása…

írta» KREDENC

Folytatva a bevezető gondolatát: az óvatoskodás soha nem volt jellemző térségünkre, annál inkább a merész gondolatok, a bátor, olykor kockázatos döntések. Igaz volt ez a CD Projekt RED első munkájára is, és az idő őket igazolta: ríviai Geralt kalandjai meghódították a szerepjátékosok szívét. S hogy a lengyel srácok ne hazudtolják meg önmagukat és e sorok íróját, a Witcher 2 esetében józszerével mindent a kukába dobtak – kivéve persze az univerzumot és magát a sztorit –, és mindent elölről kezdtek. Hogy ismét sikerrel járnak-e, az számomra immár nem kétséges – remélem, ezen ismertető elolvasása után a kedves olvasó számára sem lesz az. Vágjunk hát bele a kalandozásba, folytassuk ott, ahol valamikor 2007 végén abbahagytuk…

KIRÁLYOK GYILKOSAI

Igen, folytassuk, hiszen a második rész közvetlen folytatás, tehát ott vesszük fel a szálat, ahol abbahagytuk. Egy hónap telt el azóta, hogy (vigyázat, akik az első részt még nem játszották végig, azoknak spoiler következik!) megmentettük Foltest életét. A Lángoló Rózsa Rendjének utolsó bástyája La Valette bárónő vára – a nemes hölgy

»„Kicsit furán hangzik majd, de szabad-e ide bejönni betlehemmel?”

»A sün, akit mégsem kellett volna annyira simogatni...

»DANDELION«

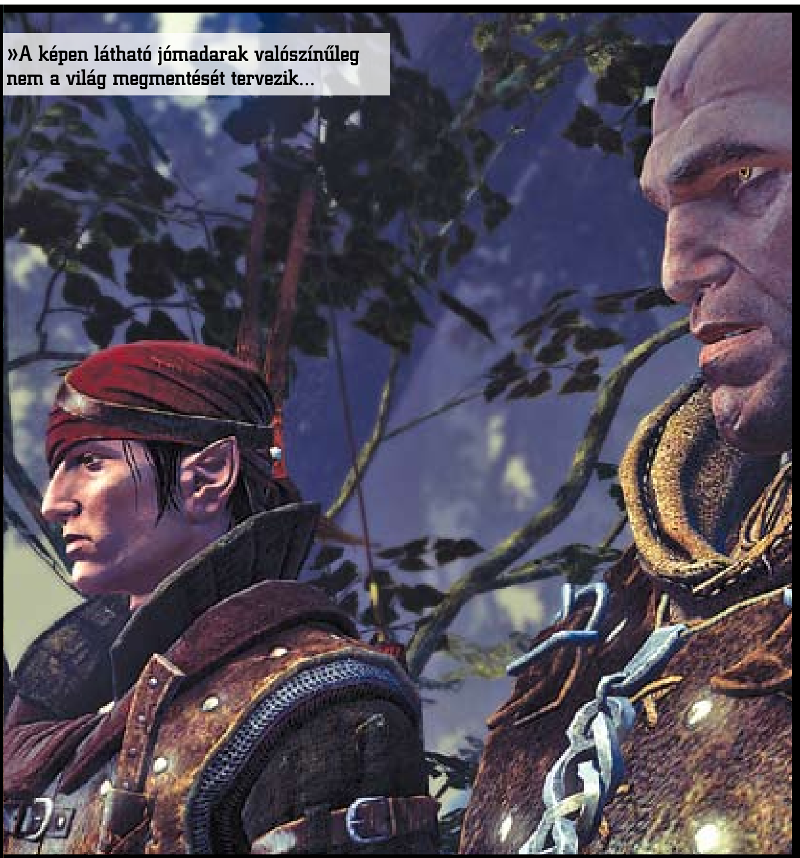
Dandelion, a költő, bárd, trubadúr és nőcsábász visszatérése szintén nem meglepő, hiszen nemcsak Geralt jó barátja és az első kaland egyik legfontosabb szereplője, de a két prémiumtartalom, a Semlegesség ára és a Mellékhatások narrátora is volt. A második részben tehát tovább bővítheti készülő emlékiratainak élményanyagát...«

kihirdette elszakadását a birodalomtól. A történet elején épp megérkezik a királyi sereg a lázadó kapui elé, és bár Geraltban megannyi kérdés ágaskodik – kicsoda ő valójában, miért hasonlított rá a bérgyilkos, miért tört az uralkodó életére –, kénytelen a koronás fő mellett maradni. Később természetesen belevágunk a nyomozásba, amelynek során hamar kiderül, hogy a Foltest elleni merénylet nem egyedülálló esemény volt: több hasonló eset történt, az áldozatok az Északi Királyság uralkodói, az elkövetők pedig egytől egyig „witcher-félék”. Egyre szaporodnak tehát a kérdőjelek, kutatásunk során pedig a Pontar folyó mentén eljutunk Temeria, Kaedwen és Aedrin forrongó határvidékére, a birodalom legerősebb és legfélelmetesebb erőinek kereszttüzébe. Utunk során találkozunk régi ismerősökkel (Triss Merigold, Zoltan, Dandelion), és persze felbukkannak új karakterek is, mint Vernon Roche, a temeriai haderő tisztje, akit támogatásunkra küldtek, no és legfőbb ellenségünk, a magát Kingslayer, azaz „királygyilkos” néven emlegető titokzatos, sötét figura, aki oly szövetségesekre lel, mint Iorveth, az embergyűlölő elf, egy Scoia'tael különítmény vezetője.

SAJÁT SORSOD KOVÁCSA VAGY

A játékiparban szokatlan őszinteséggel a fejlesztők a hivatalos sajtóanyagban bevallották, hogy a Witcher 2 játékideje ezúttal rövidebb lesz (bár ez relatív – csak a fő csapáson haladva is elleszünk vagy 25-30 órát, elkószálva pedig nyolcvanat is), ám ígérik, hogy ezt nem fogjuk megérezni, mivel sokkal pörgősebb lesz a játékmenet, telezsúfolva rengeteg eseménnyel, és természetesen ezúttal is megannyi fordulat vár ránk, hiszen három független történetszálat gombolyíthatunk fel, és persze híven a hagyományokhoz, döntéseink ismét alaposan befolyásolják a közeli s távolabbi jövő történéseit, ennek megfelelően pedig újfent több befejezés is vár ránk – a játék szavatossága tehát ismét igencsak magas lesz. Mindezt még valami erősíti: a játék minden egyes karaktere, legyen az köznapi ember, katona, lázadó, mágus, uralkodó vagy az ő életére törő bérgyilkos, saját motivációkkal, elvégzendő célokkal, életvitellel, sorssal rendelkezik. Mindnek neve van, mind emlékszik és persze reagál majd tetteinkre és szavainkra, így barát vagy ellenség válik belőlük attól függően, hogy mindezek mennyire párhuzamosak szándékainkkal és tetteinkkel – vagy épp keresztezik azokat. Természetesen a szereplők egymással való kapcsolata is változhat ezek nyomán, sőt, a már említett döntések és cselekedetek következményeként lesznek, akikkel nem is akadunk össze. Így tehát egy új végigjátszás során nemcsak új szituációkban találjuk majd magunkat, nemcsak új mellékszálak és küldetések bukkannak elő (ezek, ugyancsak az ígéretek szerint, szorosabban kötődnek a sztorihoz, tehát nem lesznek a fejlesztők szavaival „FedEx” missziók, azaz „hozz el ezt vagy azt” típusú ordonáncmelók), de korábban nem látott figurákkal is összefuthatunk. Hogy még egy réteget adjak a már eddig is komplex rendszerhez: társakat is vehetünk magunk mellé, akik velünk kalandoznak, velünk harcolnak (bár semmiféle módon nem irányíthatjuk őket, teszik, amit jónak látnak, de természetesen segíthetünk nekik), és a velük kialakított kapcsolatunkon sok minden múlik: új történetszálak bomlanak ki, újabb komák állnak mellénk (barátunk barátja a mi barátunk is...), sőt, mindez még a játék végkifejletére is kihatással lesz. Igen, abba lehet hagyni a számolást: nem kétféle befejezés lesz, nem is háromféle – rengeteg, amelyekre ezernyi

»A város, ahol remélhetőleg kicsit rendszerezettebb boltok várnak ránk



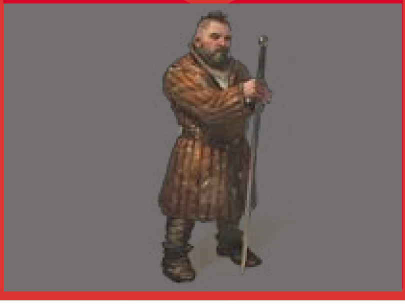
»A képen látható jómadarak valószínűleg nem a világ megmentését tervezik...

faktor hat, ráadásul nem mindegyiket befolyásolhatjuk mi magunk. A fent leírt mechanizmus vezérszava természetesen a realizmus (elvégre az életünk is így működik, csak azt sajnos nem tudjuk újra és újra végigjátszani, más utat választva, bölcsebb fejjel és tapasztalatokkal gazdagabban...), és ez a kifejezés vörös fonalként húzódik végig az új epizódban. Valósághűbb lesz maga sztori is, amely ha lehet, még sötétebb, árnyaltabb lesz, mint az első rész (bár azt sem lehet madárdalos, könnyed szórakozásnak nevezni), és jóval komplexebb, kimondottan az érettebb játékosréteget megcélzó, ehhez mért párbeszédekkel és jellemrajzokkal, hűen Andrzej Sapkowski világához. A felnőtt tartalomba, ahogy korábban, úgy most is beletartozik az erotika – a kapcsolatok életszerűbben alakulnak ki, a cselekményből és a két személy jelleméből adódóan, és a régi, kissé szemérmes „szexkártyák" helyett immár valódi, „hús-vér" mozgóképekben gyönyörködhetünk. Hasonló változás éri a dialógusrendszert is: nem gondolkodhatunk órákig egy válaszon, ha nem bökünk rá valamelyik lehetőségre, a jellemünknek leginkább megfelelő (bár nem minden esetben a legjobb) szöveget nyomja le Geralt (kis segítséget kapunk ehhez: a Mass Effecthez hasonlóan csak a feleletek rövidített, a lényeget tartalmazó verziója kerül a képernyőre, így gyorsabban dönthetünk). A párbeszédek esetében egyébként szintén nincs szkriptelés: az adott helyzethez, addigi ténykedésünkhöz, az illetővel való nexusunkhoz mért szöveget állít össze az ezért felelős rutin. Megújul a „flashback-rendszer" is: egy adott szituációban látványosan és (megint csak) hitelesen jelenik meg, mely múltbéli döntésünk következményét szenvedjük el épp. A realizmus egyben szabadságot is jelent, amely megjelenik hősünk minden mozdulatában: a kötetlenül bejárható világban nem lesznek leküzdhetetlen akadályok – Geralt kerítéseken mászik át, felkapaszkodik létrákon, felhág hegy-

»A derékig érő fűből valahogy mindig ilyen fura lények keverednek elő

»ZOLTAN«

Geralt barátja, a törpe Zoltan Chivay is tiszteletét teszi az új részben. A második nilfgaard–nordling háború veteránjával, aki a brennai csata után eljegyezte Eudora Breckenriggst, többször is összefutottunk, sőt, ő vezette be hősünket a kockapóker világába. Remélhetőleg most is lesz lesz jó pár közös kalandunk vele, már csak szívünknek kedves neve miatt is...«



»IORVETH«

Iorveth egy Scoia'tael különítmény vezetője, amely főként Redianában tevékenykedett. Egységét a második nilfgaard-nordling háborúban vetették be, és súlyos veszteségeket szenvedtek. Az új felvonás elején az embergyűlölő elf összetalálkozik a Kings Slayerrel, aki megígéri neki: szörnyű bosszút állhat az embereken, ha megosztja vele az elfek tudását a titkos ösvényekről és fegyverraktárakról. Amikor Geralt és barátai összefutnak vele, hamar kiderül, hogy Iorveth újraszervezte csapatát, és veszélyesebb, mint valaha...«

»„Mindig mondom, Geralt, az ész a fontos, nem a haj...”

re és falra, alászáll bűzös csatornákba, amerre csak végzete vezeti, illetve a végzet kezeként mi magunk...

SZEREPJÁTSZANI IS ENGEDD...

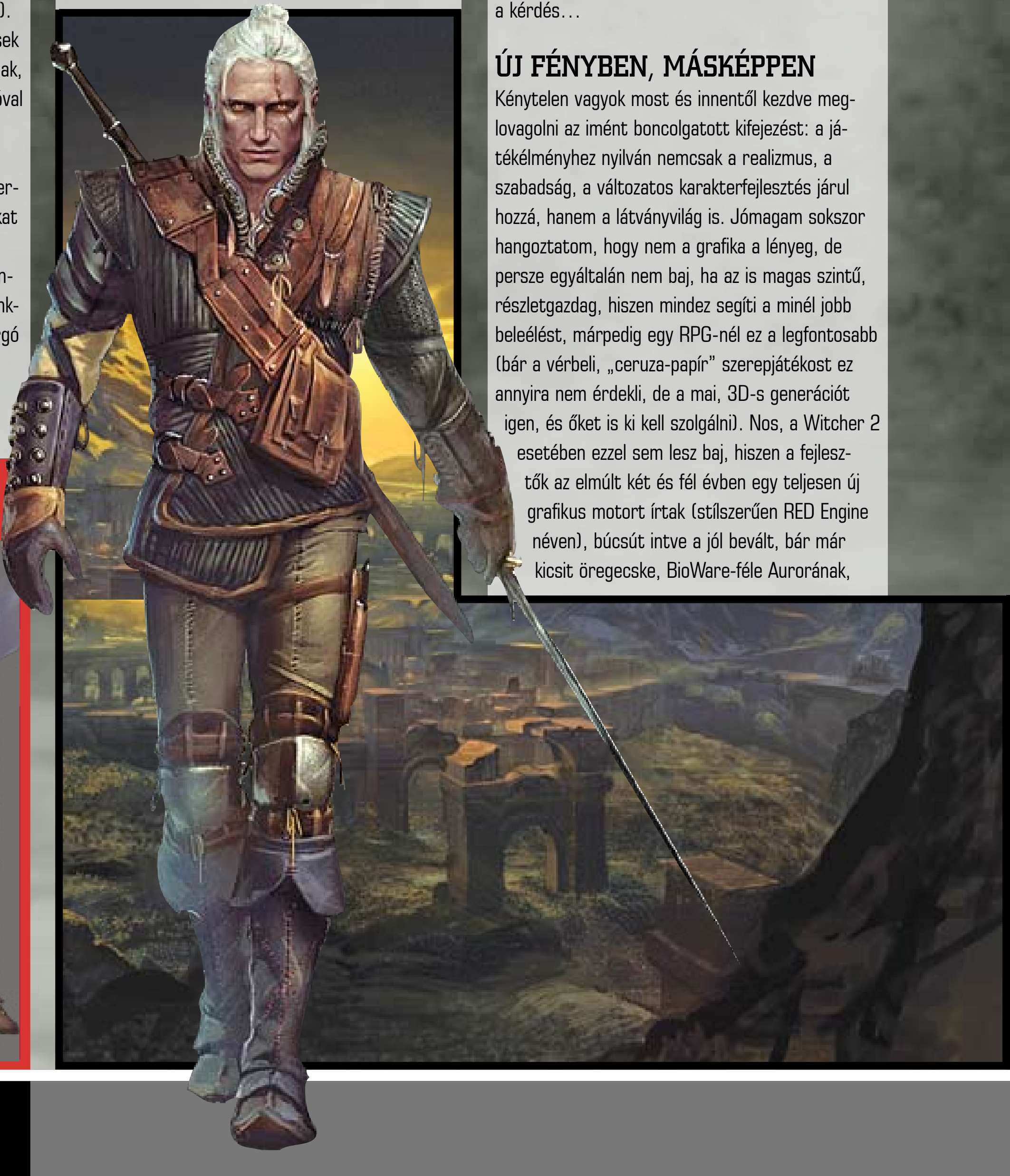
A fent leírtak már bizonnyal beindítják egy RPG-rajongó nyálelválasztását, de számára mégiscsak a szerepjáték-mechanizmus a legfontosabb, és örömmel jelenthetem, hogy itt is történtek alapvető változások. A karakterfejlesztés immár három specializáción alapul: a kard, a mágia, valamint az alkímia útját választhatjuk, vagy akár ezek kombinációját is, és persze döntéseink itt sem maradnak következmények nélkül: egyéni, akár különleges képességek birtokába juthatunk, sőt, ezeket az új mutagénrendszer segítségével tovább is fejleszthetjük a saját játékstílusunknak megfelelően; az összegyűjtött alapanyagokból megfőzött matéria most sokkal univerzálisabban, ám intenzívebben hat Geraltra: egy sebzésalapú lötty esetében például eldöntheted, hogy a Gyors kardcsapás vagy épp az Aard Jel erejét növelje, de ugyanígy lehet bármely út adott sebzését több ellenséget sebzővé tenni – mindezek következtében pedig más-más játékélmény vár ránk.
Nos igen, a játékélmény! Ennek növelése volt a fejlesztés vezérgondolata, az előzőekben bemutatott szabadság és realizmus is ezt támogatja, és minden más változás is ennek szolgálatában áll. Ilyen az is, hogy ellenségeink szintje nem hozzánk igazodik, hanem fixen beállított, hiszen így élhetjük át igazán azt a semmivel nem pótolható érzést, amit az előbb taglalt karakterfejlesztés kínál, ahogy egyre erősebbek, ügyesebbek leszünk,

»A játék bizonyos pontjain szó szerint forró lesz a talaj a lábunk alatt

»ÓVATOS ÍGÉRETEK«

Érthető, hogy a lengyel srácok nem akarnak üres ígéretekkel tömni minket, így aztán van pár olyan dolog, amely erősen feltételes módban értendő. Ami tény, hogy az új motor a modern idők szellemében íródott, így minden probléma nélkül kapcsolható hozzá DLC, és innentől kezdve lehet fantáziálni új fejezetektől online módig és vissza… Az biztos, hogy lesz valamilyen szociális elem, talán a Dragon Age-hez hasonló, tehát eredményeinket, karakterünket, akár a játék világában cselekedeteink nyomán tett változásokat publikálhatjuk, vagy egy erre dedikált oldalon, vagy a Facebookon, Twitteren, egyéb közösségi portálokon. Az SDK (pálya- és küldetésszerkesztő) is tuti, ráadásul az új jószág sokkal rugalmasabb és könnyebben kezelhető lesz, mint a D'Jinni. Úgyszintén kérdéses még, hogy a PC mellett milyen platformon debütálhat a játék, ám mivel az első rész konzolos verzióját a gazdasági válság miatt el kellett kaszálni, most ez ügyben semmit nem nyilatkoznak a fejlesztők. Érthető módon nagyon szeretnének bemutatkozni ebben a szegmensben is, és természetesen a RED Engine ebben is partnerük.

és a korábban minket alaposan megizzasztó szörnyet pár kardcsapással vagy egy látványos bűbájjal pikk-pakk leterítjük, bejutva így a gyöngeségünk, rutintalanságunk miatt addig elérhetetlen területekre. Ehhez persze nemcsak megfelelően tápolt hős kell, hanem jóféle felszerelés is, így aztán ez a szekció is jó pár újdonságot kínál. A fegyverek például önálló elemekből épülnek fel, így a korábbi pár penge helyett körülbelül háromszázféle vár ránk, ráadásul ezeket tovább is fejleszthetjük mintegy kétszáz elemmel – igaz, utóbbi számban már benne vannak a páncélzatmódosítók is, ugyanis immár ezeket is tetszésünk szerint állíthatjuk össze több darabból (zeke, öv, térdvédő, kesztyű és a többi). A variációk száma tehát óriási, sőt, a felszerelések különféle tulajdonságai is véletlenszerűen alakulnak, ami sokkal izgalmasabbá teszi a szép magyar szóval „lootolást”, és a hozzám hasonló öltöztetőbaba-fetisiszták is kiélhetik végre perverz hajlamaikat, órákat elszöszölve Geralt vértezetének és fegyverzetének szemre is tetszetős, no meg a stílusunkat és választott utunkat is támogató kialakításával. Tetejébe a koronát: megszűnik készletünk mindenféle korlátozása, annyi cuccot cipelhetünk magunkkal, amennyi jólesik, ami ismét csak a szóban forgó játékélményt fokozza, elvégre nem kell azon idegeskednünk, hogy megtelt a zsákunk, mit dobjunk el, hol egy kereskedő; ehhez a változáshoz persze az is szükséges, hogy az egyes szekciók (küldetéshez való cuccok, alkotórészek, páncélok stb.) jól elkülönüljenek, és okosan lehessen őket glédába állítani, elősegítve egy-egy szükséges motyó gyors megtalálását, és az ígéretek szerint ezzel sem lesz semmi probléma. Még egy apróság, ami annyira azért mégsem apróság: meditálni immár bárhol tudunk, feltéve, ha nincs ellenség a közelünkben; lehet, hogy sokan úgy ezt, mint a készletünk „dimenziótlanságát” is jelentős könnyítésnek veszik, ám én úgy vélem, ennyi még belefér, ha ezáltal sokkal jobban elmerülhetünk a játék világában – erre a gondolatra hamarosan visszatérek. Még valamit érdemes azonban tudni, amely a fent leírtaknak akár teljesen más értelmezést is adhat: akárcsak a Mass Effect második részében, a Wicher 2-ben is lehetőségünk lesz a korábbi rész mentett állását beimportálni. Ez alapvetően megváltoztat mindent: átöröklődik a megjelenésünk, a fejlődési irányunk, a felszerelésünk, sőt, a vagyonunk is, és persze minden élményünk, emlékünk, így ezek birtokában speciális momentumokra, flashback jelenetekre számíthatunk – kérhet-e ennél többet egy olyan rajongó, aki hónapokat ölt a korábbi játékba, és érheti-e őt nagyobb élmény, mint mikor egyszer csak bevillan egy korábbi tette? Azt hiszem, költői a kérdés…

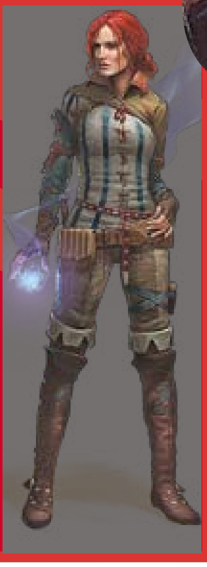


ÚJ FÉNYBEN, MÁSKÉPPEN

Kénytelen vagyok most és innentől kezdve meglovagolni az imént boncolgatott kifejezést: a játékélményhez nyilván nemcsak a realizmus, a szabadság, a változatos karakterfejlesztés járul hozzá, hanem a látványvilág is. Jómagam sokszor hangoztatom, hogy nem a grafika a lényeg, de persze egyáltalán nem baj, ha az is magas szintű, részletgazdag, hiszen mindez segíti a minél jobb beleélést, márpedig egy RPG-nél ez a legfontosabb (bár a vérbeli, „ceruza-papír” szerepjátékost ez annyira nem érdekli, de a mai, 3D-s generációt igen, és őket is ki kell szolgálni). Nos, a Witcher 2 esetében ezzel sem lesz baj, hiszen a fejlesztők az elmúlt két és fél évben egy teljesen új grafikus motort írtak (stílszerűen RED Engine néven), búcsút intve a jól bevált, bár már kicsit öregecske, BioWare-féle Aurorának,

»TRISS«

Triss Merigoldhoz kellemes emlékek fűzik Geraltot, hisz vele töltötte el első szexuális együttlétét a játékban, és később is kölcsönösen ápolgatták egymást. Utóbbi persze érthető, hiszen a lány amellett, hogy kiváló mágus, képzett gyógyító is. Miután pedig bele van zúgva hősünkbe, nem csodálkozunk rajta, hogy rögtön a második rész elején találkozunk vele.«



»Keresztül kell vágnunk a rengetegen, különben ki visz bort és kalácsot a nagymamának?

»KIRÁLYOK GYILKOSAI«

Az új rész főellenségeiről nem sokat tudunk. A kiszivárgott nyitóvideóban feltételezett vezérük, aki magát csak „Királygyilkosnak” nevezi, büszkén mutatja meg reménybeli szövetségesének, Iorvethnek Demawend, Aedirn királya és a Pontar-völgy fejedelme levágott fejét. Az első rész végén annyit tudtunk meg, hogy Foltest támadójának ugyanolyan „mutáns” szeme volt, mint Geraltnak, ám a figurák szándéka, származása egyelőre titok. Egyesek szerint nilfgaardi ügynökök, de ez persze csak találgatás – a kérdéseknek majd személyesen járunk utána, elvégre ez lesz a második rész központi témája.«

felvértezve a modern idők mindenféle varázsszavával, fényekkel, árnyékokkal, ahogy az kell, no meg a Havoc fizikai erőmű támogatásával. Ennek köszönhető a már említett mozgási szabadság, a filmszerű kamerabeállítások, a valós időben generált átvezető animációk, az, hogy egy épületbe mindenféle töltögetés nélkül léphetünk be, és az ablakon kinézve az odakint zajló eseményeket látjuk (sőt, az egyes fejezetek is egyetlen hatalmas területen játszódnak, így ott sem szakítja meg játékunkat semmiféle töltőképernyő), hogy nemcsak hiteles nap/éj ciklust vagy időjárási viszonyokat élhetünk át, de az egyes régiók is különböznek majd vegetációban, színekben, az ott uralkodó klímának megfelelően. És ez az új motor teszi lehetővé a látványosabb összecsapásokat is, melyek ismét jelentős változásokat hordoznak magukban: a korábbi, sokak által kedvelt, mások által bírált szisztéma is a kukába került. Megszűnnek tehát a stílusok, helyettük egy adaptív, azaz az adott szituációhoz alkalmazkodó, dinamikus harcrendszert kapunk, amelyben a különféle támadásokat szabadon kombinálhatjuk (nem lesznek tehát fix kombók, te építed fel „ad hoc” jelleggel azokat), sőt, célbefogás sem lesz, így ha elindítunk egy ütést, majd másik ellenfél felé fordulunk, a csapás őt fogja érni ugyanazzal a lendülettel. Mindezt persze jellemünknek megfelelően, legyen szó kardvívásról, mágiáról vagy épp az alkímia tudományának felhasználásáról, bombák, csapdák bevetéséről, illetve mindezek egyvelegéről (ha elküldünk egy csapást, a célba éréséig simán „ellőhetünk” egy Jelet is akár, ettől semmit nem veszít attakunk erejéből). És ha már egyszer realizmus és felnőtt tartalom: ellenfeleinket szó szerint felapríthatjuk, fejüket lecsaphatjuk, karjukat lemetszhetjük. Mi több, lesznek QTE szekvenciák is, azaz egy-egy komolyabb ellenség esetében a képernyőn megjelenő gombok időben történő lenyomásával oldhatunk meg pár húzósabb feladatot. Azon nyilván megint csak lehet vitatkozni, hogy ez egyszerűsítés-e vagy (bocsánat az önismétlésért) a minél teljesebb játékélmény érdekében tett előrelépés, a fejlesztők mindenesetre utóbbira szavaznak, hiszen ahogy elmondták, a Witcher egy sztoriközpontú RPG, amelyben a hangsúly a döntéseken és azok következményein van, nem pedig a harcon – ez csak egy szükséges elem, amely ahhoz kell, hogy előbbre jussunk a történetben úgy térben, mint időben. Épp ezért úgy jellemezték a harcot, hogy az sokkal „witcheresebb” lesz: elkaphatsz például egy dögöt, telenyomhatod valami löttyel, elengedheted, aztán a nyomokat követve eljuthatsz a fészkéhez és kiirthatod az egész bagázst. Sokkal inkább szerep-, mint akciójáték ez. Azt hiszem, az előző bekezdésben sikerült rátapintanom a lényegre, amely a lengyel srácok szeme előtt lebegett a hosszú fejlesztés alatt: az egyszerűsítés (amelynek egyébként része az átszabott, könnyebben használható kezelőfelület, a szintén áttekinthetőbb térkép vagy épp a naplónk, amelyben nemcsak a feladatainkat találjuk meg, de javaslatokat is a következő, célszerű lépésre), a készlet kezelése vagy a meditálás esetében megejtett könnyítés nem jelenti feltétlenül azt, hogy a játék maga, és (még egyszer, utoljára) a játékélmény bármiben is csorbát szenvedne – sőt! Okos, néha merész, néha fájdalmas döntésekkel át lehet alakítani úgy egy sokak által imádott címet, hogy az sokkal többet nyújtson elődjénél, hogy beszippantsa a játékost egy gazdag, élő, lélegző univerzumba, majd szabadon engedje őt, kezébe helyezve saját és a világ sorsának alakítását. A Witcher 2 felnőtt játék lesz, nemcsak látványvilágában, de abban is, hogy komoly döntések elé állít minket, majd szembesít ezek következményével, legyenek azok bármily fájdalmasak is. A kalandok során nem Geraltot terelgetjük, hanem mi magunk válunk Geralttá. Ennél többet pedig szerepjáték nem adhat…«

»Új a motor, új a történet, de továbbra is a játékélmény a lényeg«

»A belső terekre igencsak ráfér a nagygenerál – a tervek szerint lesz is ilyesmi

MŰFAJ»	»RPG
MEGJELENÉS»	»2011. Q1
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1801

»Ha igazi RPG-re vágysz, a Witcher 2 lesz a te játékod – legalábbis a fejlesztők ígérete szerint. Én hiszek nekik, mert az első részben sem okoztak csalódást, és mert úgy vágyom egy igazi szerepjátékra…

»KREDENC

PRO »A játék a döntéseink nyomán születik meg, alakul át, pusztul el, márpedig ennél többre szerepjátékos nem vágyhat…

KONTRA »Nagyon-nagyon messze van még 2011…

»fejlesztő: InXile »kiadó: Bethesda »web: www.inxile-entertainment.com

HUNTED
THE DEMON'S FORGE

Vár a barlangvilág...

Ha egy játékfejlesztő legenda új programba fog, akkor az ember felkapja a fejét. Ha mindezt anyagilag a Bethesda támogatja, akkor az még egy plusz érv a készülő mű mellett. Lássuk, mi fő az InXile műhelyében...

írta» BATE

»Ez a kép is jól illusztrálja, micsoda zűrzavarba keveredhetünk majd...

»Jópofa ork pofa, csak beverek még majd jól oda...

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de ha nekem valaki azt mondja, hogy készül egy játék, amit leginkább úgy lehetne jellemezni, hogy „a Diablo találkozik a Gears of Warral", akkor nálam önkéntelenül is beindul a nyálelválasztás. Márpedig az InXile nevű csapat ezzel a felvezetéssel mutatta be a játékát, s noha egy ilyen szöveg hallatán az ember azonnal átvált szkeptikus üzemmódba, most mégsem csóváltam azonnal a fejem, ugyanis a gárda egy olyan fejlesztőt tudhat a berkein belül, mint Brian Fargo, akire minden szerepjátékos kellemes emlékekkel gondol, hiszen olyan játékokat köszönhetünk neki, mint a hőskori (1985-ös) Bard's Tale, a Fallout első része vagy éppen a posztapokaliptikus szerepjáték elődjének tekinthető Wasteland. A mester tehát kétségtelenül otthon van az RPG-k terén, és elmondása szerint most is egy olyan programon dolgozik, amely meg fogja dobogtatni a műfaj szerelmeseinek szívét. Fargo elmondása szerint az ősidők játékainak (Wizardry, Hexen, Heretic, Ultima) hangulatát igyekeznek keverni a mai játékok iránt támasztott igényekkel, így jöhetett létre az a fantasy-recept, melynek keretében hőseink egy klasszikus dungeonban kalandoznak majd, miközben az akció és a játékélmény az elmúlt évek legsikeresebb programjait idézi. Persze láttunk mi már karón varjút, és legendás fejlesztőtől kellően pocsék játékot, így most a várakozásainkat és vágyainkat félretéve teljesen objektíven igyekszünk bemutatni nektek, hogy pontosan milyen program is készül a Hunted: The Demon's Forge cím alatt.

HANGZATOS SZAVAK

Manapság az egyik legfontosabb hívószó a játékok kapcsán a kooperatív mód, és természetesen a javában készülő Hunted sem tudott kimaradni a kétszereplős játékélmény bűvköréből – annyira nem, hogy lényegében ez képezi az egész játék alapját, a fejlesztők erre a manapság igen divatos kétszerep-

»BRIAN FARGO

AZ EMBER A LEGENDA MÖGÖTT

Fargo már a középiskola után beállt játékfejlesztőnek a Boone Corporationhöz, majd mikor az 1983-ban csődbe ment, akkor Jay Patel, Bill Heineman és Troy Worrell közreműködésével megalapította az Interplayt, és játékok fejlesztésébe kezdtek. 1987-ben elkészítették a sokak által imádott Bard's Tale című programot, majd szakítottak az akkori kiadójukkal, az Electronic Artsszal, függetlenné váltak, és Fargo a cég igazgatója lett. A számos sikeres játék ellenére az Interplay a 2000-es évek elején csődbe ment, és Fargo csatlakozott az InXile csapatához.

»Kötni nem tudok, de ezeket a varázsszálakat már elég jól sodrom…

»Örök igazságok térnek vissza ebben a játékban: párosan szép az élet…

lős mókára húzták rá az egész koncepciót. A Huntedben ugyanis két hős irányítására lesz lehetőség, és az egész kampány azon elmélet alapján lesz felépítve, hogy két játékos vállvetve harcolja végig a föld alatti, szörnyekkel sűrűn tűzdelt tárnákat. Habár hangsúlyozzák, hogy szerepjátékkal lesz dolgunk, ez a karaktergenerálásnál nagy valószínűséggel nem lesz olyan számottevő, hiszen előre „gyártott" szereplőkkel vághatunk neki a nagy csetepatének, sem a nemek, sem a nevek nem lesznek változtathatók, és a figurák szerepeiből ítélve a képességek elosztásában sem nagyon lesz szerepünk a játék elején. A két hős egyébként név szerint Caddoc és E'lara, előbbi egy jól megtermett barbárra hajaz, hatalmas pajzzsal és karddal a kezében, míg hölgy társa a törékenyebb fajta, a hátulról bőszen nyilazó fajtából. Ebből a felállásból egyébként már nagyjából sejthető is a pályák leküzdésének menete, miszerint a jól megtermett Caddoc fogja az első sorban kaszabolni a rá rontó orkokat, trollokat, goblinokat, míg az ezüsthajú E'lara az íjával fogja osztani az áldást, természetesen kellő távolságból. Persze a Gears of War-os áthallás ezzel nem ér véget, hiszen a fejlesztők állítása szerint az Epic programjában debütáló fedezékrendszer is helyet kap majd a játékban, igaz, számunkra az még nem teljesen világos, hogy egy Caddoc típusú karakter, aki egyértelműen a közelharc mestere, miképp fogja hatékonyan kihasználni az esetlegesen felbukkanó ilyen-olyan fedezékeket. Persze nem keressük a kákán is a csomót, csupán van néhány dolog, amely még nem teljesen világos a játékmenettel kapcsolatban. Szerencsére ezt ellensúlyozza, hogy akad jó pár kristálytiszta elem is, s ezek olyanok, amelyek szintén jól csengenek egy, a fantasy akciót kedvelő játékos számára.

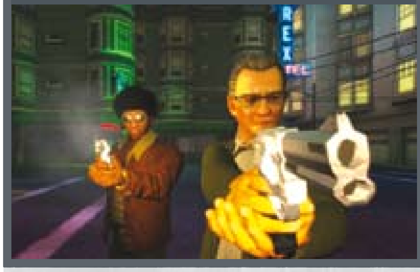
A Diablo ötvözete a Gears of Warral. Ígéretesen hangzik, annyi szent…

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Természetesen a kooperatív mód nem fog kimerülni abban, hogy egymás mellett szaladgálunk a pályán, ütve és nyilakat eregetve, a hangsúly ezúttal teljes egészében a csapatmunkán lesz, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy a játékosok hol egymásra lesznek utalva, hol pedig csak egymás segítségével juthatnak majd túl bizonyos akadályokon. Szerencsére ez nem fog kimerülni abban, hogy ha az egyikünk elesik, akkor a másik egy gyógyitallal visszaránt minket a véres valóságba, hanem hathatós segítséget nyújthatunk majd egymásnak a támadások során is. Például okáért találkozhatunk majd olyan „kombókkal", mikor E'lara néhány jól irányzott nyílvesszővel lefagyasztja (ó igen, lesz itt varázslat is…) az ellenfeleket, hogy aztán a brutális Caddoc néhány jól irányzott csapással jégkockává aprítsa őket. Persze ez még csak egy változat a két hős taktikai tárházából, a fejlesztők ígérete szerint a hősönként felbukkanó különleges képességeknek köszönhetően számos halálos együttállást összehozhatunk, s nem csupán aktív, de passzív módon is. Tehát összeszedhetünk olyan tulajdonságot is, melynek köszönhetően a társunk egy bizonyos rádiuszon belül folyamatosan gyógyul, vagy akár némi koncentrációt követően extra töltettel ruházhatjuk majd fel a bajtársunk következő támadását – habár a közelharci és távolsági karakter duettje elsőre elég snassznak tűnhet, azért megfelelő képességfával és fejlesztésekkel elég változatos rombolást lehet kihozni egy

»MENT A LEVESBE…«

Az InXile ígéretes játéka lett volna a HEI$T című alkotás, amelynek keretében bűnözőket irányítva rámolhattunk volna ki különböző bankokat, méghozzá San Franciscóban, a hatvanas évek végén. Kezdetben a játékot a Codemasters támogatta, azonban 2010 januárjában leállították a fejlesztést, azzal az indokkal, hogy a jövőben inkább minőségi programokra szeretnének koncentrálni.«



»Ilyen lila böffentést is igen ritkán hozok össze…

ilyen felállásból, és az InXile tervezői szerint a Huntedben éppen ez lesz a lényeg. Az pedig már csak a hab a tortán, hogy akár a környezetet is segítségül hívhatjuk majd a céljaink elérése érdekében, azaz a barbár szereplőnkkel leamortizálhatjuk a környezetünket, és ha elég ügyesek vagyunk, akkor a barlangokban aláhulló sziklák anélkül küldhetik a halálba ellenfeleinket, hogy fel kellett volna emelnünk a fegyverünket. Na de nemcsak a környezet pusztulhat, hanem a felszerelésünk is, így oda kell majd figyelnünk, hogy időben cseréljünk pajzsot, és az íjászunknak is ügyelnie kell arra, hogy mindig elég vessző legyen nála, különben könnyen pórul járhatunk egy nagyobb adag szörny rohama közepette.

ÉS AKI EGYEDÜL VAN?

Kiemeltük ugyan, hogy a játék erőssége a kooperatív játékmenetben rejlik majd, de arról még nem esett szó, hogy mi történik akkor, hogyha esetleg egyedül szeretnénk belevágni a kalandba. A fejlesztők persze erre is gondoltak, szóval nem kell aggódnunk, társaság hiányában is nekiugorhatunk a Hunted nyújtotta kihívásoknak. Sőt, még arra sem vagyunk kárhoztatva, hogy egyetlen karakterrel verekedjük végig a programot, ugyanis ha úgy tartja kedvünk, akkor az elért checkpointoknál egyetlen gombnyomással válthatunk majd a szereplők között. Ha egyedül vágunk neki a sötét tárnák feltárásának, akkor az is kérdéses, hogy mennyire leszünk magunkra utalva, avagy jobban mondva, menynyire lesz értékelhető a gép által vezetett társunk teljesítménye. A fejlesztők itt igyekeztek megjegyezni, hogy odafigyelnek majd a mesterséges intelligenciára, s ha egy valódi ember reakcióit nem is adja majd vissza a Hunted, azért a nem általunk kommandírozott figura is bőven kiveszi majd a részét a csetepatéból, sőt, nemcsak a harcban fog jeleskedni, de a társára is odafigyel, így ha esetleg már a végén járnánk az életerőcsíkunknak, akkor vagy kisegít egy életmentő fiolával, vagy egy újabb durva varázslat helyett a mi értékeinket fogja egy kicsit feljebb tornászni.

»Véleményünk szerint a Hunted igazi hiánypótló alkotás lesz, hiszen rég nem érkezett már a gépeinkre igazán jó fantasy hentelős program. A Diablo 3 meg még hol van…«

A kooperatív/single player rendszer egyébként roppant rugalmasan fog működni, bárki bármikor csatlakozhat, illetve elhagyhatja a játékot, és ennek, továbbá a jól megtervezett AI-nak hála akkor sem kell abbahagynunk a barlangokban való kalandozást, hogyha esetleg az aktuális partnerünk már ráunt a szörnyseregek hentelésére. Talán már ebből is látszik, hogy a játékélményre nem nagyon lehet majd panasz, a kérdés innentől csupán csak az, hogy az akció mellett vajon milyen egyéb mélységek várják majd még a játékosokat.

SZEREPJÁTÉK?

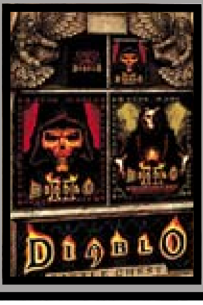
Egy dolgot persze azonnal látni kell, nem egy Baldur's Gate, illetve Dragon Age szintű szerepjátékot kapunk, hanem egy Gears of War-szerű Diablót, ahol lesz némi befolyásunk arra, hogy milyen irányba képezzük az éppen általunk irányított karaktert. A fejlődési rendszer amúgy tipikus, csak itt nem XP-t fogunk kapni, hanem a leölt szörnyekből nyerhetünk ki kristályokat, amelyeket aztán egy fejlődési fán költhetünk el ilyen-olyan új képességekre. Habár túl sok konkrétum nem hangzott el a két szereplő fejlődési irányait illetően, annyi

VEGYES GYÖKEREK

Furcsa, de igaz: bár fogalmunk sincs, pontosan hogy is fér össze az a sok játék, amit a készítők a stílus pontos meghatározása miatt soroltak fel, abban biztosak vagyunk, hogy valami egészen formabontó jöhet ki abból, ha sikerül ennyire eltérő játékokat jól párosítani.

DIABLO

A játék, amit senkinek sem kell bemutatni. Elsősorban valószínűleg a fantasy környezet és a föld alatti járatokban bonyolított csaták miatt hozták fel példának a Hunted készítői – no meg azért, mert a mai napig az egyik legnagyobb rajongótáborral bíró játék.

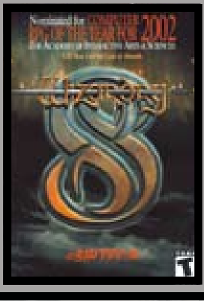


GEARS OF WAR

Bár fedezékharccal sokan próbálkoztak korábban, a Gears of War Marcus Fenixe tudott először igazán jól és könnyen kivitelezhetően bebújni a tereptárgyak mögé a csattogó golyók elől. Már csak az a kérdés, hogy mindez hogy a fészkes fenében illk majd bele egy kardforgató stílusába…

WIZARDRY

Sok egyéb játék is lehetett volna a harmadik, de ha van olyan a cikkben felsoroltak közül, ami aztán egyáltalán nem illik bele semmi olyanba, aminek köze van a GoW-hoz vagy a Diablóhoz, akkor az minden idők legkeményebb RPG-je, a Wizardry. A hetedik rész a mai napig legenda.



»Az állkapcsoddal akkorát csaptál a kardomra, hogy az szilánkosra tört

»ÉS HA ELBARMOLJA...?«

Említettük, ugye, hogy a játékban bármikor be lehet szállni a küzdelembe, illetve ki is lehet ugrani belőle. Jogosan merül fel a kérdés, hogy vajon mi történik ilyenkor az általunk fejlesztett karakterrel. Aggódni persze nem kell, a hozzánk csatlakozó játékos nem fog hozzáférni a mi szereplőnkhöz (így változtatni sem tud a képességein és egyéb tulajdonságain), hanem a saját gépén lévő beállításokkal fog beszállni a küzdelembe. Persze ebből ismét következik egy kérdés, hogy ha egy kezdő ugrik be egy már sokat látott játékos mellé, akkor vajon a program miképp hozza egy szintre őket. Vagy csak azonos szintű karakterek játszhatnak majd egymással? A válasz még a jövő zenéje, és mi kíváncsiak leszünk a végső megoldásokra…«

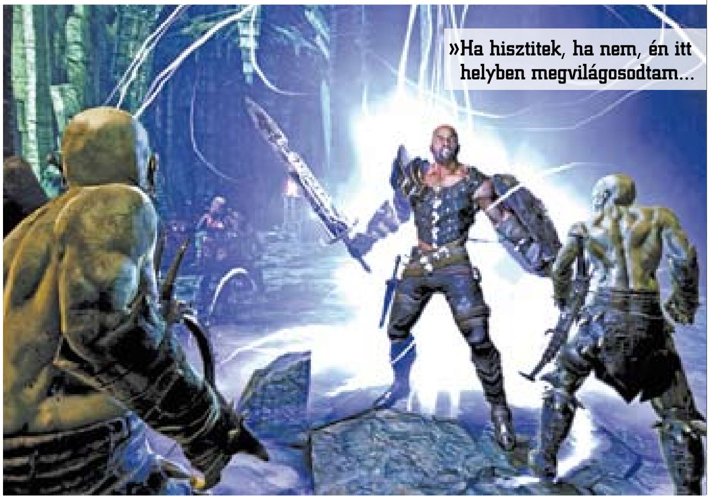
bizonyos, hogy mindketten rendelkeznek majd olyan tulajdonságokkal, amelyek működnek külön-külön, vagy éppen csak akkor lesz értelme használni őket, ha a társunkat is bevonjuk az akcióba. Előbbire jó példa a levitáció, melynek segítségével a levegőbe emelhetők az ellenfelek, hogy aztán kényelmesen lenyilazhatók lehessenek, míg az utóbbit jól prezentálja az a varázslat, amit a távolsági karakter idézhet a barbárra, minek köszönhetően a megtermett kopasz Caddoc lángoló karddal veti be magát az egyre csak gyűlő vérszomjas sokaságba. Persze a szerepjátékosság nem csak a specializációkban fog kimerülni; a fejlesztők elejtettek néhány szót a játékban található „döntési rendszerről", amely valamilyen módon a begyűjthető kristályokkal lesz kapcsolatban, illetve találkozhatunk majd leágazásokkal, különféle (olykor logikai) feladatokkal, amelyek remélhetőleg kellően egyensúlyozzák majd az elsőre nonstopnak tűnő akciót. Persze ezen elemek ellenére is jól látható, hogy a Huntedben inkább az akció fog dominálni, mintsem a komoly szerepjáték, de persze mindez nem jelenti azt, hogy ne érkezhetne a személyében egy kellemes fantasy kaszabolós

Inkább akció, mint igazi szerepjáték, de ettől még bőven lehet jó…

program. Ilyesmiben úgysem nagyon dúskáltunk az elmúlt időszakban…

SÖTÉT ÉLVEZET

Az InXile nem titkolja, hogy a Gears of War nem csupán a játékmenet, de a hangulat terén is vissza fog köszönni a Hunted bitjei között. A nem túl rózsás hangulat már következik abból is, hogy nem a föld felszínén, hanem alatta fogunk kalandozni, szóval készüljünk fel, hogy számos rettenetes hely és rettenetes lény vár majd ránk, feltehetően azzal a szándékkal, hogy minél hamarabb darabokra szaggasson minket. Persze hőseinket sem kell majd félteni, hiszen az alaptámadásokon túl brutális közelharci támadásokkal is fel lesznek vértezve, hogy ha valaki túl közel merészkedne, akkor néhány jól irányzott gombnyomással a darabjaira kaszabolhassuk. Talán már a cikket illusztráló képek is jól mutatják, hogy egy sötét és vérbő fantasy érkezik az InXile és a Bethesda közreműködése nyomán, olyasmi, amire titkon már mind régóta várunk. S hogy mikor érkezik a mű? Annak talán csak a kiadó és a fejlesztő a megmondhatója, de ők még nem nagyon akarták az orrunkra kötni, a legoptimistább becsléseink szerint talán még idén télen befut a program, de akkor se lepődjön meg senki, ha a megjelenés átcsúszik majd a 2011-es esztendő elejére vagy a közepére. Mi mindenesetre kíváncsian várjuk a végeredményt, ugyanis látunk potenciált Brian Fargo legújabb munkájában. Annyi bizonyos, hogy nem lesz egy hihetetlenül mély alkotás, de nem is kell mindig Háború és béke a kikapcsolódáshoz. A sok rettenetes Gyűrűk Ura játék után pedig pont itt lesz az ideje, hogy végre jó alaposan elkenhessük néhány száz ork mocskos száját. Playstation 3-on, Xbox 360-on és természetesen PC-n egyaránt…«

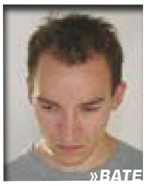


»Ha hisztitek, ha nem, én itt helyben megvilágosodtam…

MŰFAJ»	»AKCIÓ RPG
MEGJELENÉS»	»TBA
KÉSZÜLTSÉG»	»55%

www.pcguru.hu/1897

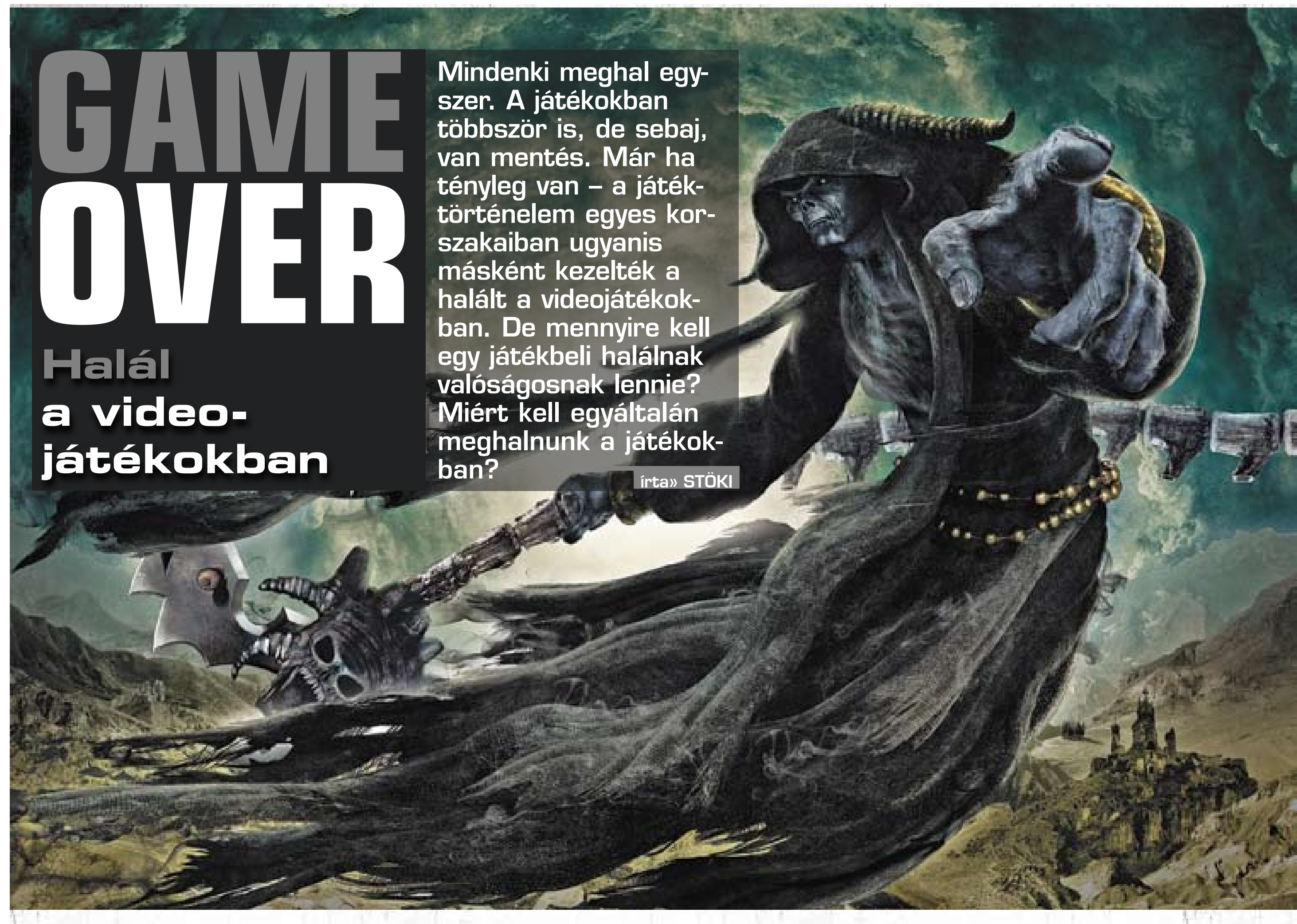
»Gears of War-szerű fantasy akció, szerepjáték-elemekkel nyakon öntve. Ígéretes recept, a képek tanúsága szerint meggyőző tálalásban. Meglátjuk, mi sül ki belőle…



»BATE

PRO »Végre egy vérbő fantasy, kooperatív móddal és RPG-elemekkel.

KONTRA »Reméljük, hogy nem csak a hentelésről fog szólni az egész program…



GAME OVER

Halál a videojátékokban

Mindenki meghal egyszer. A játékokban többször is, de sebaj, van mentés. Már ha tényleg van – a játéktörténelem egyes korszakaiban ugyanis másként kezelték a halált a videojátékokban. De mennyire kell egy játékbeli halálnak valóságosnak lennie? Miért kell egyáltalán meghalnunk a játékokban?

írta» STÖKI

A halálról még kevesebbet tudunk, mint a földi élet eredetéről vagy a világegyetemről. Az tuti, hogy a halál az élet végállomása (és vannak, akik szerint ez ad értelmet magának az életnek), de ebben ki is merül a tudásunk. Hogy mivel jár meghalni, és jön-e még valami a halál után, azt amíg élünk, nem tudjuk meg, akármennyi filozófus próbálja is megfejteni a legnagyobb metafizikai talányt. A végső magány, amiben mindenkinek része lesz egyszer, éppen azért olyan ijesztő, mert ismeretlen. Az ember úgy próbálta megérteni a halált, hogy antropomorfizálta, legyen szó akár a természetközeli népek, akár az ókori civilizációk halálisteneiről, akár a középkori haláltáncfestményeken vigyorgó kaszás csontvázfiguráról. Ma is találunk ilyen példákat az irodalomban és a popkultúrában is: emlékezetes például Neil Gaiman képregényciklusában, a Sandmanben szereplő Halál, aki egy fiatal, sápadt gótlány sötét ruhában, vagy Terry Pratchett Korongvilág-regényeinek Halálja, aki ugyan külsőleg a szokásos kaszás csontváz, de nagyon vicces szövegei vannak, és csupa nagybetűvel beszél („GONDOLJON ERRE ÚGY, MINT AKI IDEJÉBEN ELINDULT, HOGY ELKERÜLJE A CSÚCSFORGALMAT" – mondja az egyik, erőszakos halált halt szereplőnek). A videojátékokban viszont nagyon is pontosan tudjuk, mi a szerepe a halálnak. Meghal Pac-Man, meghal Mario, meghal Gordon Freeman, meghal Tali a Mass Effect 2-ből – hogy miért, ezt próbáltam kideríteni, többek között az Artful Gamer, a Guardian és az IGN vonatkozó cikkei alapján.

> »Eleinte nem halál volt, hanem vereség. Később anyagi okokból többször haltunk meg, mint ahányszor orrot fújunk egy nap. De vajon manapság miért kell meghalnunk?«

PÉNZT VAGY ÉLETET

A videojáték-korszak előtti játékok – táblás és kártyajátékok, ügyességi játékok, sportok – többnyire nem magányos szórakozások voltak, és arról szóltak, hogy a játékos le tudja-e győzni a többi játékost. Hogy bújócskázáskor észre tudja-e venni a hunyó az elbújtakat, hogy a sakkozó be tudja-e szorítani az ellenfél királyát, hogy a csatár a másik csapat hátvédjeit és kapusát kicselezve be tudja-e lőni a gólt a kapuba. Az első, nem kereskedelmi célú számítógépes játékok ezt az elvet követték: az 1958-ban még oszcilloszkópon játszott Tennis for Two és az 1961-es, DEC PDP-1-re írt SpaceWar! kizárólag két játékosnak nyújtott szórakozást: az előbbiben a játékosnak a másik játékost kellett legyőznie egy stilizált teniszben, az utóbbiban pedig a játékosok két rakétát irányítva küzdöttek egymással. És bár a rakéták megsemmisültek, nem volt utalás arra, hogy bárki meghalt volna – az volt a fontos, ki nyert. Ez a szellemiség később sem tűnt el teljesen (például a Pong ebből a szempontból eléggé emlékeztet a Tennis for Two-ra), de az első kereskedelmi célú játékgépek megjelenésével nagyon hamar egy másik felfogás vált uralkodóvá. Ezek a gépek még nem otthoni konzolok voltak, hanem játéktermi gépek, a gyártók érdeke pedig az volt, hogy a játékosok minél több pénzt otthagyjanak a játéktermekben. Az ellenfél a legtöbb esetben nem a másik játékos lett, hanem maga gép, és a programozók könyörtelenül belekódolták a végleges befejezést a játékokba. Ha egy Pong-meccs véget ért, az azt jelentette, hogy rögtön lehet egy másikat kezdeni, de ha a játékos a Pac-Man ötvenedik pályáján vérzett el, sokkal súlyosabb volt a veszteség, hiszen az első pályától lehetett csak újrakezdeni a játékot. Logikus volt, hogy ezt a veszteséget a főhős halála jelezze, így Pac-Man látványosan megmurdelt, Mario (akkor még Jumpman) hanyatt vágta magát, ha a Donkey Kong valamelyik hordójával találkozott, és a Centipede százlábúja is alulról szagolta az ibolyát, ha ellenfélbe ütközött. Ezzel együtt megjelent a játékokban az életek száma és a „Game Over" felirat. A virtuális halálnak ezekben a játékokban tehát az volt a szerepe, hogy minél több pénzt kiszedjen a játékosok zsebéből. Amikor az otthoni konzolok és számítógépek elterjedtek, átvették ezt a szemléletet, főként azért, mert eleinte elég sok játéktermi játék átirata jelent meg rajtuk. Így a C64-tulajdonosok is három halálig játszhattak például a Commandóval vagy a Wizard of Worral (bár ez utóbbiban lehetett életeket szerezni is), NES-en is három élet volt a Ghosts'n Goblinsban

»Elsőre nem ugrik be: Pac-man csontváza

»Nem kell mindig puska ahhoz, hogy meghalj egy játékban

vagy a Double Dragonban, és nagyjából ez a szemlélet jellemezte még az egész harmadik konzolgenerációt. Csakhogy így bitang nehezek voltak a játékok. A Super Mario Bros. ominózus első pályájára azért emlékszünk ma is, mert olyan rohadt sokszor újra kellett kezdeni a játékot. A Ghosts 'n Goblins első pályáján a játékosok 99 százaléka nem jutott tovább cheat nélkül.

A KIJÁTSZOTT HALÁL

És ezen a ponton két irányba fejlődött tovább a halál kezelése a videojátékokban. A játéktermi gépek készítői bevezették, hogy a játékosok a három élet elfogyása után onnan folytathatták a játékot, ahol meghaltak – persze csak akkor, ha bedobtak még egy negyeddollárost a gépbe. Számtalan játéktermi játékban jelent meg ekkor – nagyjából a nyolcvanas évek második felétől – a CONTINUE? felirat, ami után egy visszaszámolás jelezte 10-től, hogy mennyi ideje van még a játékosnak bedobni az újabb érmét. A virtuális halál máris nem tűnt olyan szörnyű dolognak ezután: továbbra is büntette a játékos ügyetlenségét, de arra is lehetőséget adott, hogy a játékos végigjátssza a játékot, ha volt elég pénze. Az otthoni gépekre írt játékok ugyanakkor teljesen elszakadtak a játéktermi gyökerektől, a fejlesztők célja az lett, hogy a játékos megtapasztalja mindazt a szépet és jót, amit ők megrajzoltak, megkomponáltak és leprogramoztak. Megjelent a mentési lehetőség, amivel ki lehetett

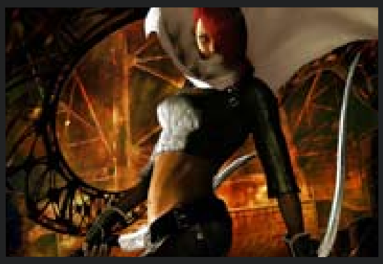
Játéktechnikai fogás vagy a digitális művész eszköze?

játszani a halált (sőt, később a gyorsmentés), illetve a checkpointok és a pályakódok, amikkel nem kellett elölről kezdeni a játékot. Ezek az új ötletek bizonyos játékműfajokban teljesen feleslegessé tették a halált. Jó példa erre a kalandjátékok fejlődése: az egyik kalandjátékősben, az 1976-os, még szöveges Adventure-ben a főhős halála véget vetett a játéknak, elölről kellett kezdeni az egészet. A nyolcvanas évek közepén már volt mentési lehetőség ezekben a játékokban, de még mindig meg lehetett halni – jó példák erre a Rátkai-féle kalandjátékok (Időrégész, Új Vadnyugat I-II, Bosszú) vagy a Lucasarts első kalandjátéka, a Maniac Mansion. A kilencvenes évektől azonban a Lucasarts kalandokban már nem lehetett meghalni, legfeljebb csak akkor, ha egy poén része volt (például a Secret of the Monkey Islandben: a főhős azt mondja a játék egy pontján, hogy tíz percig is víz alatt tud maradni – később vízbe dobják, és ha kivárja a tíz percet, tényleg megfullad). A kalandjátékokból és néhány szerepjátékból azért tűnt el a halál, mert a játékosnak éppen elég büntetés volt, ha elakadt a

HALÁL HÁTÁN HALÁL

Vannak játékfejlesztők, akik gyűlölik a játékosaikat. Mással nem magyarázható, hogy olyan játékokat készítenek, amikben nagyjából öt másodpercenként meg lehet halni, mert a játékos minden lépését valamilyen halálos veszély fenyegeti. Íme a PC Guru toplistája a legendásan nehéz játékokról, amikben garantáltan meghalsz az első pályán:

DEVIL MAY CRY 3



BATTLETOADS

NINJA GAIDEN SOROZAT

GHOSTS 'N GOBLINS ÉS GHOULS 'N GHOSTS

»CÉL: A HALÁL«

Az elmúlt évtizedekben volt pár olyan játék, amelyekben a játék célja éppen a főhős halála volt. A cikkben is említett Graveyard mellett két flashjátékot, a 5 Minutes To Killt (egy bekattant irodai alkalmazottnak öt perce van arra, hogy irattűzővel, forró kávéval és más eszközökkel kinyírja magát) és a Karoshi: Suicide Salarymant (platformjáték, amiben éppen azokba a csapdákba kell beleesni, amiket más platformjátékokban kerülni kell) érdemes megnézni a neten. A legemlékezetesebb halálközpontú játék azonban a Planescape: Tornment című zseniális szerepjáték. Ebben a főhős egy halhatatlan, de örök felejtéssel büntetett karakter, akinek ki kell nyomoznia a saját múltját, és meg kell szabadulnia halhatatlanságától, hogy örök álomba szenderülhessen.

sztoriban. De a legtöbb műfajban megmaradt a virtuális halál a játékmenet fontos részeként. Ennek oka egyrészt az, hogy miként az életnek, úgy egyes játékoknak is csak a halál ad értelmet. Ezekben a játékokban többnyire olyan dolgokat csinálunk, amikre az életben nincs lehetőségünk; titkosügynökként száguldunk egy motorcsónakkal, zombikat irtunk egy posztapokaliptikus nagyvárosban, vagy tűzlabdákat varázsolunk egy sereg ork közé – vagyis veszélyes helyzetekben dacolunk a halállal. Az, hogy a főhős bármikor meghalhat, növeli a feszültséget, és ha a sok veszély ellenére sikerrel járunk, a katarzist is. Aki játszott már valamelyik FPS-sel godmode-ban, tudja, hogy a sérthetetlenség éppen a sót veszi ki a műfajból. A halál ugyanakkor azért is kell bizonyos játékokba, mert jól adagolva kihangsúlyozza a felfedezés fontosságát és tanulásra készteti a játékost. Amikor először játszunk egy platform- vagy akciójátékkal, nem tudjuk, melyik pályaelem omlik porrá alattunk, hol vannak csapdák, hol vannak rejtett tárgyak és így tovább. Két-három meghalás után már jobban ismerjük a pályát – legalábbis azt, ameddig jutottunk –, és könnyebben jutunk át a veszélyeken, hogy aztán újakkal találkozzunk. De ez is műfajtól, illetve a fejlesztők szándékától függ: a Resident Evil 5-ben sokkal gyakrabban hal meg az ember, mint a Loco Rocóban – az előbbi kimondottan hardcore játékosoknak készült játék, az utóbbi inkább mindenkinek szól, éppen ezért könnyebben végigjátszhatónak kell lennie (a Loco Rocóban nem is a halál elkerülése a legnagyobb kihívás, hanem az összes titkos helyszín megtalálása).

MEGHALTÁL, BŰNHŐDJ

Az utóbbi tíz-tizenöt évben már nagyjából minden műfajban meglett a halál helye, de azért akadnak még érdekes kísérletezések. Ezek szinte kivétel nélkül szigorítanak az általános normákon, vagyis a mentés és a checkpointok által nyújtott mankókat kicsit kirúgják a játékos alól. A legjellemzőbb eset, amikor a játékos valamilyen kisebb-nagyobb büntetést kap még azon felül, hogy meghal. Ennek egy szelíd esete a Bioshock, amiben a főhős a halála után visszakerül egy előző checkpointra, de mire visszajut oda, ahol meghalt, addigra az ellenfelek simán felgyógyulhatnak, ha éppen van – márpedig általában van – arrafelé egy egészségügyi állomás. Vagyis a főhős ebben az esetben hiába pazarolt el egy csomó lőszert. A World of Warcraftban is jár büntetés a halál mellé: kissé meggyengülve éled újra a karakter, nagy távolságra a csapatától, ami esetleg még mindig harcol. Bizonyos japán RPG-k – például a Baroque vagy a Shiren the Wanderer – a felszerelés elvesztésével bünteti a meghaló karaktert. Az Eve Online-ban pedig híresen nagyot lehet szívni: ha kilövik a játékos karakterét, akár több hónap munkája, gondosan összegyűjtött tápja veszhet oda. A büntetés nagyobb jelentőséget ad a

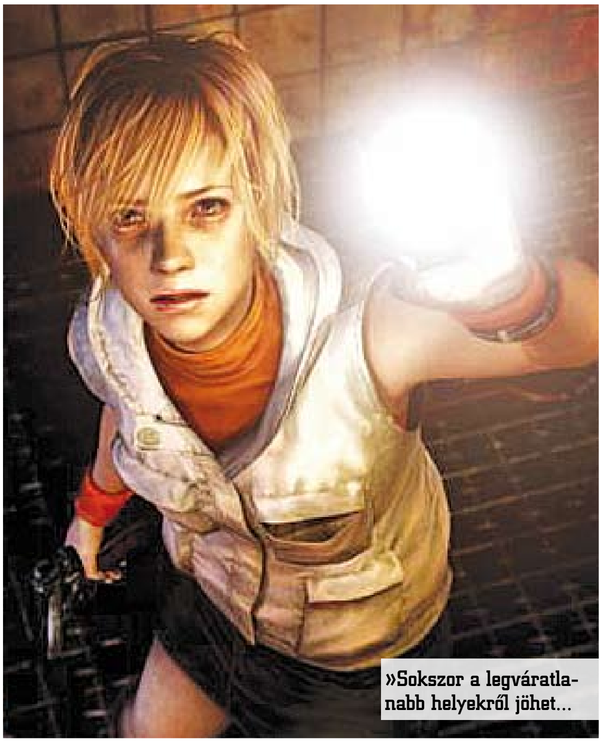
A halál nem végállomás, de fontos csomópont minden játékban

virtuális halálnak, de ezt a nagyobb jelentőséget a mentési lehetőségek korlátozásával is el lehet érni. Ezt például az első Resident Evil alkalmazta remekül, de említhetném a Max Payne-t is, amiben a legkeményebb nehézségi fokozaton a játékos mindössze hatszor menthetett. A Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth pedig aszerint értékelte a teljesítményünket, hogy mennyi mentéssel jutottunk el a játék végéig. És persze ott vannak azok a csodabogár játékok, amik nem a játékipar kezdetén készültek, de amikben a fejlesztők mégis bevállalják a végleges halált – vagyis ha a főhős meghal, nincs tovább. A Diablo 2 multijában például van egy ilyen választható funkció: ha „hardcore" karaktert gyártunk, azt halál után nem lehet újraéleszteni. Vagy ott van az előző generációs Xboxra készült meches játék, a Steel Battalion: ebben ugyan menthetünk, de ha úgy lövik ki a gépünket, hogy nem tudunk katapultálni, a játék törli a mentésünket. A régebbi játékok közül a Wasteland című szerepjáték is ilyen volt, de a legdurvább a Sub Mission című 1986-os, Apple

»Soldier of Fortune: sosem egyszerű a halál

»Vita-chamber a Bioshockból: újraélesztő berendezés

»Egyszer Marióból is kifogy a szufla...


»Sokszor a legváratlanabb helyekről jöhet...

II-re készült tengeralattjáró-szimulátor példája: ha a főhős meghalt, a játék törölte a karaktert a gyári lemezről, vagyis soha többé nem lehetett vele játszani (illetve csak akkor, ha az ember beszerzett egy egyszer használatos cheatkódot, vagy írt egy szívhez szóló levelet a kiadónak). A Sub Mission egyébként éppen ezért volt óriási bukás, alig vették meg néhányan. A játékosok többsége ugyanis elvárja, hogy egy játékban a halál ne jelentsen végállomást – ez jól látszott a Star Wars Galaxies indulásakor, amiben egy ideig volt végleges karakterhalál, aztán törölték ezt a lehetőséget.

TEMETŐI JÁTÉK, ŐSZ PIXELEK

A végleges virtuális halállal büntető játékok persze azt próbálják megfogni, hogy a halál a valóságban nem olyan dolog, ami után vissza lehetne tölteni egy előző élethelyzetet. Ezt azonban nemcsak technikai oldalról lehet érzékeltetni, hanem a narratívában is. Egy-egy jó forgatókönyvvel és jó színészekkel megáldott filmdrámában van úgy, hogy a néző elszomorodik, ha meghal egy szereplő, esetleg meg is siratja őt. A Táncos a sötétben vége például egy ilyen megrendítő, jól előkészített jelenet. Amióta a játékok grafikája túllépett az absztrakt pixelemberkék szintjén, a játékfejlesztőknek is megnyílt a lehetőség, hogy – ha nem is a főhős, de – egy-egy szereplő halálával fokozzák a játék okozta katarzist. A Mass Effect 2 végén például korábbi cselekedeteinktől és választásainktól függ, hogy a legénységből mennyien élik túl a kalandot – és ezt a Bioware nagyon szépen beépítette a cselekménybe. A Heavy Rain is egy szépen előkészített halálesettel indul. De régebbről is lehet példát hozni: a Final Fantasy VII-ben látható az egész sorozat egyik legemlékezetesebb jelenete. A játékban menthetünk, egyik harcot nyomjuk le a másik után, aztán sok-sok játékóra után, a játék kellős közepén jön a főgonosz, és megöli az egyik karaktert – végleg. A játékos pedig onnantól úgy játszik tovább, hogy bármi megtörténhet. És ennek az iránynak a másik végpontja, amikor a játék központi témája maga a halál, de ehhez már át kell merészkednünk a művészet és a videojátékok találkozásának furcsa vidékére. Nagyjából egy éve nagy port vert fel a Tale of Tales (a The Path alkotói) nevű független cég Graveyard című játéka. A játékban egy szép, de igen komor, fekete-fehér grafikájú temetőben mehetünk egy öreg nénivel, amíg egy padot nem találunk. A padra leülve meghallgathatunk egy filozofikus dalt, és közben a néni meghal vagy nem hal meg – ennyi. Nincsenek ellenfelek, nincs végcél, csak annyi, hogy a játékos elgondolkozzon. Hasonló szellemiségű, bár kicsit egyszerűbb egy másik független játék, a Passage is – ebben a főhős folyamatosan öregszik, ahogy a játékos mozgatja a pályákon. Először megnő és izmosodik, majd meggörnyed, a fején levő pixelek őszülni kezdenek, végül meghal. Peter Molyneux azt mondta a Guardiannek, hogy ha most indulna a játékipar, lehet, hogy egyáltalán nem ragaszkodnának a fejlesztők a virtuális halálhoz – egy olyan paradigmához, ami visszavezethető a pénzbedobós játékgépek diktálta puszta gazdasági érdekekre. Őszintén szólva nem értek egyet a mesterrel: az élet végét érése mindig is izgatta az emberek fantáziáját, és a játékokban ezt szabadon lehet modellezni, mint bármi mást. És a kísérletezés még biztosan nem ért véget, a játékbeli halál kezelése még biztosan fog érdekes eredményeket hozni – kíváncsi vagyok például, a jövőben a konzolos felhasználói avatárokra építő játékok között lesz-e valaha olyan, amiben meghalhat az avatár. A halál – ha van jelentősége a játékmenetben vagy a sztoriban – éppen olyan fontos elem lehet a játékokban, mint a valós életben. Csak kevésbé ijesztő, szerencsére.«

»Sosem jó jel, ha ilyesmi jön velünk szembe

»Resident Evil 4: berreg a láncfűrész, múlnak az élet gondjai

»fejlesztő: Ubisoft Paris »kiadó: Ubisoft »web: ghostrecon.com

Tom Clancy's

Ghost Recon Future Soldier

A jövő szellemei

Mi történik, ha Solid Snake-et összegyúrjuk egy Transformerrel és a Ragadozó álcázójával, hozzácsapjuk a közeljövő fegyvereit, majd az egészet megszorozzuk néggyel? Megkapjuk az új Ghost-osztagot...

írta» JOHNBART

Az eredetileg 2001-ben útjára indított Ghost Recon széria a szintén Tom Clancy nevével fémjelzett Rainbow Six sorozat, valamint a BIS szimulátorai mellett minden bizonnyal a taktikai FPS-ek non plus ultrájának számít, ezen pedig a második rész konzolos exkluzivitása és a két Advanced Warfighter multiplatform mivolta sem változtatott. Való igaz, Mitchell százados és csapatának kalandjai sosem voltak piskóták, a széria ugyanis nem igazán díjazta a vakmerő akciókat, még a szadizmusában igen visszafogott GRAW-duó is drákói szigorral büntette a rambózást (legalábbis PC-n), így miközben a szaksajtó és a témára fogékonyak az egekig magasztalták a sorozatot, addig a Call of Duty-kon nevelkedett virtuálbakák általában kerülték, mint a meszesgödröt. Dacára a kritikai sikernek, Mexikó ostromát követően a Szellemek nevükhöz hűen köddé váltak, a frencsájz sorsáról pedig sokáig semmit sem lehetett tudni, annak ellenére, hogy biztosra vehettük, a Ubisoft nem hagyja parlagon a nagy múltú sorozatot. Az első hírek végül 2009 elején kezdtek csepegni, melyek többek között egy bizonyos Ghost Recon: Predator címet emlegettek – bár a végleges elnevezés azóta megváltozott, a munkanév nem is lehetett volna találóbb: az újonnan visszatérő Ghost-osztag ugyanis brutálisabb és halálosabb, mint valaha.

» Nagyot változik a Ghost Recon, vagy csak a mai elvárásoknak megfelelő elemekkel bővül az új szellemsztori? Jó taktika-e a taktika elhagyása? «

JÖVŐNÉZŐ

Hasonlóan a Tom Clancy játékok többségéhez, a GR sorozat is a közeljövő úgy-ahogy hihető, ámde mégis fiktív konfliktusait igyekezett bitekbe önteni képernyőinken, nincs ez másként a Future Soldier esetében sem; az elődökhöz képest az eltérést igazából az ugrás mértéke jelenti, ugyanis míg a korábbi részek nagyjából 6-7 évvel tekerték előbbre az órát, a folytatásnál a franciák nem voltak szívbajosak, rögtön 2030 környékére rakták a sztorit. Az új rész így nagyjából a GRAW2 mexikói hepaja után 15 évvel játszódik, szóval Mitchell századostól érzékeny búcsút kell vennünk, az EndWar idejére tábornokká

»Jó ez a sok kütyü, csak az elem le ne merüljön...

»Berlin, szemerkélő eső. De a küldetés még mindig tart

»Most pedig bunyó lesz, és a robot a gépágyúval velem van!

avanzsált tisztet egy „friss hús”, Edward „Kozak” Kachenko váltja az osztaghierarchia élén, a napsütéses Mexikót ugyanakkor a Ubisoft Észak-Kelet Európára és Ázsiára, a mexikói hombrékat pedig orosz ultranacionalistákra cserélte (úgy tűnik, 2007 óta igen felkapottá vált ez a banda). A sztori szintén igen erősen emlékeztet az Infinity Ward remekére, eszerint a fentebb nevezett politikai-katonai szárny valamikor a közeljövőben államcsínyt követ el, majd az elnököt bársonyszékéből kirugdalva átveszi a hatalmat az ország nagy része felett, és támadást indít Észak-Európa államai ellen – a céljuk a volt Szovjetunió visszaállítása és a helyi olajkészletek feletti kontroll megszerzése. Az USA tehetetlen, miután egy sor, Norvégiából eredő hackertámadás kiüti a hírszerzés eszközeinek nagy részét; ezt persze a jenkiháziak sem hagyják szó nélkül, így bár a nagyarányú intervenciót elvetik, a Kozak vezette Ghost-osztagot azonnal útnak indítják a fjordok hazájába, hogy kiderítsék, mi folyik Észak-Európában. A helyzet persze hamar bonyolódni kezd, a csapat így a metsző hideget hátrahagyva Oroszországban, Afganisztánban, valamint több európai nagyvárosban is megfordul (már előre várom a romos Budapest bejelentését), mire 12-15 óra játékidőt követően pontot tesznek a krízis végére.

A TÖKÉLETES KATONÁK

A sztori idejéből már sejthető, hogy a Future Soldier egyfajta továbbgondolása a GRAW-epizódoknak (amelyek rövidítéseinek kiejtésével a magyar játékosok többségénél valószínűleg mókás vicsorgást váltottak ki): a Mexikó-orientált részek ugyanis nem restelltek a hadiipar fejlesztés alatt álló eszközeit a markunkba nyomni, biztosítva így csapatunknak a túlerőben lévő ellenfelek sárba döngöléséhez létfontosságú információs és technikai előnyt. Azonban míg a GRAW-duó esetén a közeljövő ketyeréi inkább támogató elemként funkcionáltak (gondolok itt a Cross-Com rendszerre), és a darálást javarészt létező haditechnikai eszközökre hárították, a Future Soldier megoldásai már végérvényesen elszakadnak napjaink megoldásaitól, és olyan sci-fibe illő arzenált vonultatnak fel, ami alapjaiban értelmezi újra az egész szériát. Felejtsük el tehát az M4-eseket, AK-kat és MP5-ösöket, katonáink elsődleges rohamfegyvere a GRAW-ban még prototípusként felbukkanó, de ezúttal már szénné moddolt, holografikus célzóval ellátott MR-B gépkarabély, mely az aljára szerelt sörétes puskának és az ajtókat játszi könnyedséggel szétfeszítő titánium konzervnyitónak köszönhetően majd' minden harci szituációban eredményesen használható. A golyóálló mellény szintén a múlté: csapattagjaink porhüvelyét különleges exoskeleton védi, ami leginkább a STALKER azonos nevű páncéljának, illetve a Crysis nanoruhájának a keveréke; segítségükkel harcosaink teherbírása a többszörösére nő, a magukkal cipelt felszerelés súlya azonban nincs hatással mozgékonyságukra, a közelharc során elengedhetetlen fürgeség így mindig katonáink erőssége maradhat. Bár a fentebb részletezett technológia minden emberünk számára adott, az igazán szaftos ketyerék az előző két résszel ellentétben immár kasztalapúak, melyekből négy lelhető fel a játékban, a szóló mód során így magától értetődően minden emberünk egy adott területre specializálódik. A fentebb már emlegetett Kozak a nyers erő, a Kommandós kaszt képviselője, kinek erősségét a vállára szerelt aknavető adja, amivel a nagyobb (50 tonnás, lánctalpas) problémák végére is könnyen pontot tehet, az alap gépkarabéllyal párosítva igen sokoldalú hentessé avanzsálva így őt. A csapat gőréjaként természetesen a GRAW-ból örökölt Cross-Com felület is rendelkezésére áll, személyes tüzérségi csapásai így nem korlátozódnak a látható ellenfelekre, a térképet jól használva

»VENDÉGSZEREPLŐK

AVAGY NEM CSAK SZELLEMEK BŐRÉBE BÚJHATUNK

Gabrielle Shrager, a Ubisoft írója egy interjúban elhangzott kérdésre válaszolva taktikusan elhintette, hogy a történetmesélés igen erősen hajaz majd a Modern Warfare-ben látottakra, ennek megfelelően néha nem a Szellemeket fogjuk irányítani: az eddigi infók alapján a játszható átvezetőkben az orosz elnök egy testőrének, egy menekülő civilnek és egy gazdaságát védő farmernek a bőrébe is belebújhatunk.«

akár több utcányi távolságból is megpuhíthatjuk az ellenállást. Az említett harckocsik azonban sokszor csőstül (de legalábbis oszlopban) róják az utakat, ilyenkor lép akcióba a csapat hölgytagja és Mérnöke, Bones: EMP pajzsát kivetve megóvhatja az osztagot a gaz ellen lövedékeitől, gránátjaitól és rakétáitól, szerepe azonban a támadásoknál sem elhanyagolható, irányítható robotjainak köszönhetően, melyekből egy repülő és egy földi variáns is helyet kap a játékban. Míg az előbbi EMP lövegeivel bénítja meg a hatókörébe eső járműveket (meg amúgy minden elektromos eszközt), addig az utóbbi golyószórójának és masszív páncélzatának köszönhetően nélkülözhetetlen eleme a rajtaütéseknek (no meg fedezéknek sem utolsó). Lényegesen más játékstílust követel Pepper, aki leginkább a magaslati levegőt kedveli, no persze nem azért, mert az jó a tüdőnek, hanem mivel távcsöves puskát cipel – ő lesz tehát a Mesterlövész kaszt képviselője, és egyben az osztag szeme is, miután szívdobogás-detektorával könnyedén kiszúrja azon veszélyes elemeket is, akik csapatunk számára beláthatatlan helyeken igyekeznek életünkre törni. Szerepe így nem merül ki a hébe-hóba kiosztott fejesekben, a felderítés szempontjából jelenléte létfontosságú. Funkciójában valamelyest hasonló szerepet tölt be 30K, az osztag Mélységi felderítője. Pepperhöz hasonlóan ő is jelentős szerepet játszik az ellenség pozíciójának felfedésében, leszámítva, hogy ő lényegesen közelebb kerül ellenfeleihez – legfontosabb eszköze optikai álcagúnyája, mellyel képes majdnem teljesen láthatatlanná válni (legalábbis amíg el nem süti gépkarabélyát), így igazi Ragadozó módjára cserkészheti be a mit sem sejtő bakákat, akiket leütve és átkutatva hamar megtudhatja bajtársai tartózkodási helyét, melyet Cross-Com rendszerén rögtön továbbíthat is a többieknek. A támadás során betöltött szerepe, gondolom, adott, képességei okán könnyen okozhat felfordulást az ellenség soraiban, megkönnyítve a kollégák dolgát.

VÁLLT VÁLLNAK VETVE

No de álljunk meg egy percre! Személyi aknavetők, láthatatlanság, irányítható csatarobotok, exoskeleton, pusztító rajtaütések? Bizony, a régi Ghost Reconok lassabb taktikázása, úgy tűnik, immár csak szép emlék, a Future Soldier összecsapásai során főleg az intenzív közelharc fog dominálni, amelyben nagy szerepet játszik a fedezékek és a csapattagok képességeinek kihasználása, de még a test-test elleni küzdelem is (erről többet a boxban). Mint Olivier Dauba, a csapat kreatív igazgatója elmondta, a jelentős paradigmaváltás annak tudható be, hogy a Gears of War és a Modern Warfare térnyerésével olyan trendek bukkantak fel, amiket vétek lett volna figyelmen kívül hagyni; épp ezért egy olyan élvezetes hibridet szeretnének letenni az asztalra, ami remekül hozza a fenti címek pörgős háborús élményét, miközben nagy hangsúlyt fektet a csapatjátékra is. Utóbbi különösen érzékeny pontnak tekinthető, eddig ugyanis kevés olyan játék született, amely az együttműködést megkövetelve a csapat tagjait valóban eggyé kovácsolta volna – Dauba szerint azonban az FS-ben bevezetett rendszer hathatós választ ad a problémára, méghozzá úgy, hogy közben száműzi a pepecselős parancskiadós megoldásokat. Az egyszerűen csak Link-Upnak nevezett szisztéma lényege, hogy csapatunk egy közeli tagját kiválasztva egységbe tömörülünk, majd automatikusan olyan formációt veszünk fel vele, amellyel 360 fokban ellenőrzésünk alatt tarthatjuk a körülöttünk terpeszkedő vidéket. A slusszpoén, hogy a formációban „összekapcsolt” harcosokat (számuk legfeljebb négy lehet) a Link-Upot elindító játékos irányítja, az alá beosztottak osztályrésze csupán a célzás és fegyverhasználat marad. A rendszer előnye, hogy együtt tartja a csapatot, jóval fontosabb azonban, hogy az egyes kasztok speciális képességei/eszközei a mód alatt megoszthatóvá válnak, így a Felderítő képes például az egész csapatot „leárnyékolni”, a

»Csak addig tartsunk ki, míg Master Chief ideér...

»Nem tudni, mi szórja a halált, de jó, hogy a mi oldalunkon áll

»A JÖVŐ LÉTEZIK«

Ha már a történetszövés alapköveit átbeszéltük, érdemes kicsit elgondolkozni azon is, hogy az RPG-k jellemző fajainál mennyi klisét lőnek el a készítők.

EXOSKELETON

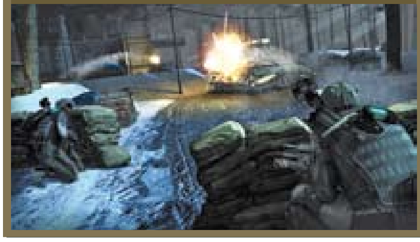
A Raytheon Sarcos nevű amerikai cég már bemutatott egy hasonló elven működő, emberfeletti erőt biztosító eszközt, a Youtube-on rákeresve az is látszik, hogyan emel meg a viselője simán egy 100 kilós súlyt.

OPTIKAI ÁLCA

A Tokiói Egyetem munkatársai már évek óta dolgoznak egy speciálisan tükröződő felületen, a Berkeley-n pedig már elő is állítottak egy – sajnos egyelőre csak bizonyos hullámhosszokon – láthatatlan anyagot.

CÉLKÖVETŐ LŐSZER

A világ hadseregei már kísérleteznek olyan lőszerekkel, amik képesek menet közben változtatni a röppályájukon – persze akaratlagosan, nem véletlenszerűen. A legjobb eredményeket a repülés közben alakot váltani képes anyagokkal érték el.



»Mit sem ér a technika, ha a földön ülve várod az ellenséget

Mérnök pedig lefedni az EMP-pajzsával. Az ötlet igen érdekesen hangzik (Dauba szerényen csak „forradalminak" nevezte), mozgás közben azonban még senki sem látta, így kérdéses, hogy élesben is működhet-e. A fejlesztők elmondása szerint azonban a relatíve korlátozott irányítás nem okozhat gondot, a pályák ugyanis úgy kerülnek kialakításra, hogy a GoW-ból átvett fedezékharc még Link-Up alatt se okozzon problémát, akit pedig zavar, hogy nem ura virgácsainak, bármikor kiléphet a formációból – ekkor azonban le kell mondania a megosztott bónuszokról, multiban pedig nagyobb eséllyel ejtheti foglyul a konkurencia, ami ugye a többiek helyzetének felfedésével jár…

TECHNIKAI PARAMÉTEREK

Bár a játékmenetet érintő kérdésekben a fejlesztők igen bőbeszédűek voltak, a játék technikai aspektusairól jóval kevesebbet tudni. Az előbbinél annyi bizonyos, hogy a hadjáratot egyedül és többedmagunkkal is kipörgethetjük (hogy ez két, vagy négy személyt jelent, még nem dőlt el, reménykedjünk az utóbbiban), a Ubisoft azonban igen nagy reményeket fűz a kompetitív módokhoz is, melyekben maximum 16 baka ugorhat egymásnak. A pontos játékmódok még nem ismertek, annyi bizonyos, hogy a kasztrendszer mindegyiknél elérhető lesz, akárcsak a Link-Up; hogy ez majd milyen visszhangra talál a monitorharcosok körében, mint mondottam, még kiderül. Jóval több a fehér folt a vizuális megvalósítás kérdésében: az már biztos, hogy a játékot a GRAW2 X360-as verzióját is hajtó YETI motor kelti életre, amit várhatóan igen alaposan feltupíroznak: bár a játékból a fejlesztők irodájában tartott sajtóértekezleten már bemutattak egy kezdetleges változatot, az ott látottak még igen sokat fejlődhetnek, így kár volna bármiféle következtetést levonni belőle. Az viszont már most megállapítható, hogy a GRAW(2)-ben uralkodó napsütésnek és narancsfilternek búcsút inthetünk, a pályák többségénél az alaphangot a köd, eső és hó, valamint a füst és a szürkés tónus adja. A motor állítólag jelen állapotában is stabilan hozza konzolon a 60 fps-t, ez pedig (úgy hírlik) az erőforrás-igényesebb részeknél sem fog lejjebb zuhanni – utóbbiakról elég annyit tudni, hogy az Advanced Warfighterekben látott rombolás kismiska lesz ahhoz képest, ami azok részét képezi majd. A fentiek mellett azonban aggodalomra adhat okot, hogy az elődökkel ellentétben anyagvizsgálat valószínűleg nem lesz, szóval lövedékeink nem fogják átütni a vékonyabb falakat vagy fafelületeket. A hangok terén szintén nagyok az elvárások, a Ubisoft pedig égre-földre esküszik, hogy ezen a téren is minden rendben lesz: a fegyverek és a harci zaj, kart karba öltve a körülöttünk elzúgó és becsapódó lövedékekkel/gránátokkal/rakétákkal tökéletes akusztikai élményt biztosítanak majd, ellenfeleink pedig édes anyanyelvükön fognak egymáshoz dörmögni (gyanítom, hogy itt túlsúlyban lesz az orosz).

> A jövő katonája olyan, mint egy két lábon járó F-16-os.
>
> /Jean-Louis DeGay/

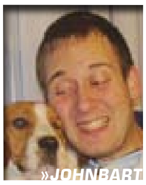
BEVETÉSRE VÁRVA

Egy nem könnyű gyermekkort feltételező névvel megáldott katonai tanácsadó, bizonyos Jean-Louis DeGay véleménye szerint a jövő katonái leginkább egy „két lábon járó F-16-oshoz" fognak hasonlítani: gyorsak, pusztítóak, sebészi pontossággal hajtják végre támadásaikat, és általában csak akkor veszik észre őket, amikor már túl késő. Az elcsepegtetett infók alapján a Future Soldier Szellemei tökéletesen illeszkednek a szakértő úr által felvázolt jövőképhez, a kérdés már csak az, hogy sikerül-e vajon ezt élvezhető formában átültetni a monitorokra. A sikerhez voltaképp minden adott: a brutális fegyverzet, a pörgős, de átlátható csaták és a hangsúlyos csapatjáték könnyen egy megreformált, mégis taktikus Ghost Reconban ölthet testet; a Gears of War és a Modern Warfare stíluselemeinek erőltetése vagy a Link-Up csődje azonban könnyen a nagynevű frencsájz végét is jelentheti.«

MŰFAJ» »TAKTIKAI SHOOTER
MEGJELENÉS» »2010. Q4
KÉSZÜLTSÉG» »40%

www.pcguru.hu/1872

»A futurisztikus fegyverzet, a csapatmunkát erőltető Link-Up rendszer és a pörgősebb történetmesélés remek koktélnak ígérkezik – feltéve, hogy nem sorvasztják el teljesen a taktikai vonulatot.



»JOHNBART

PRO
»Brutális haditechnika, ötletes kasztok, jó sztori, combosnak tűnő csapatjátékos rendszer.

KONTRA
»A Link-Up rosszul is elsülhet, a GoW-ból és MW-ből átvett elemek pedig könnyen a taktikázás kárára válhatnak.

KATONÁK VOLTUNK

A (három) leghosszabb nap

Háborúzni divat, a harc immár a mindennapok szerves része – legalábbis nekünk, játékosoknak. Készségszinten célzunk, lövünk, ölünk, közben pedig bele sem gondolunk, pontosan mi is történik.

írta» MIGUEL

Legalábbis az átlag gémer egy percig sem töri a fejét olyasmiken, hogy vajon mennyire valószerű, amit lát. A közelmúltban több olyan FPS is megjelent, ami kapcsán a fejlesztők nem féltek az „ultrarealisztikus" jelző használatától, hiszen az ArmA II vagy az Operation Flashpoint: Dragon Rising kifejezetten arra épített, hogy vannak olyan megszállottak, akiknek a harc valódisága kell, már persze a kellemetlen sallangok (vér, sebesülés, halál) nélkül. Persze nem feledkezhetünk meg azon milliókról sem, akik a két igazán nagy sikerű programban, a Modern Warfare 2-ben és a Battlefield: Bad Company folytatásában feszülnek neki a virtuális ellenségnek. Az Activision és az EA játéka bevallottan nem a valóság pontos másának készült, viszont a brutálisan élethű grafika elfelejteti az emberrel, hogy az élet egy csöppet bonyolultabb a harcmezőn, mint azt a képernyő mutatja.

HOL ÍRJAM ALÁ…?

Nagyjából pont a fenti egyedfejlődésen mentünk keresztül a szerkesztőségben az elmúlt fél évben, egyre többször ragadtunk mindannyian különböző irányítót, hogy éjszakákat lövöldözzünk át. Egy ilyen görbe este után támadt az az (utólag már meglehetősen vakmerőnek mondható) ötletem, hogy bizony ezt élőben is ki kellene próbálni. Na persze nem úgy, hogy repülőre ülünk, és meg sem állunk Afrika vagy Közép-Amerika egy kellemesen vérgőzös polgárháborús övezetéig – egyszerűen csak írtam egy szépen megfogalmazott levelet a Magyar Honvédségnek, hogy ugyan nem lenne-e kedvük megmutatni nekünk, milyen is a háború békeidőben. Mondanom sem kell, engem lepett meg a legjobban, mikor pozitív választ kaptam, és innen már egymást követték az események. A laktanyában tett első látogatásomkor kialakult a program váza, mely szerint három napot töltünk majd el a Magyar Honvédség Központi Kiképző Bázisán, Szentendrén, és ott olyan mélyen kóstolunk (vagyis inkább tenyerelünk és hasalunk) bele a bakák hétköznapjaiba, amennyire azt puhány játékos testünk és lelkünk engedi.

ANGYALBŐRBEN MINDEN KICSIT MÁS

A cikk első felében igyekszem vázolni, hogy pontosan mire is vállalkozik az, aki a pályaválasztási tanácsadó és anyu riadt tekintete ellenére komolyan ragaszkodik ahhoz, hogy márpedig ő katona lesz – már amennyire ezt a Szentendrén eltöltött, kín-

»Hogy akkor melyik rugót hova tolva mi történik?

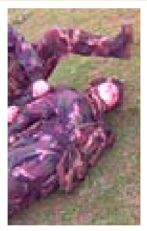
»Hopp, eltört... Remélem, csak holnapután veszik észre...

RITKÁN HALLOTT (VEZÉNY)SZAVAK

A Szentendrén eltöltött három nap alatt abban a kivételes helyzetben voltunk, hogy az amúgy vérszomjas kiképzők nem szedtek minket darabokra – volt is pár mondat, ami a laktanya területén valószínűleg még sosem hangzott el büntetlenül.

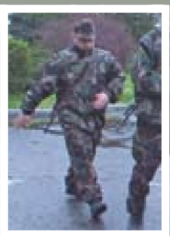
„ANYÁD!"

A bevett válasznak semmiképp sem mondható szó Chris száján csúszott ki, amikor Török őrmester épp felsegítette őt a földről – miután megbilincselte, és részletesen bemutatta rajta a „Ruházat átvizsgálása" című feladatsort. Chris váltig állítja, hogy a csuklójába vájó bilincsnek címezte mondandóját…



„HÁT, EZ INKÁBB ARANYOS…"

A történeti hűség kedvéért a monológ pontosan így hangzott: „Nem jó a láb… Nem jó a kéz… Most már semmi sem jó… Hát, ez inkább aranyos…" – Török őrmester megjegyzése arra, hogy még a második nap végén sem voltunk képesek három méternél többet menetelni összhangban. Ha átlagos bakák lettünk volna, valószínűleg élve felkoncol minket ott helyben…



„ÖRÜLÖK, HOGY TUDOD…"

„Tudom, hogy fáj…", hangzott a megnyugtatásnak szánt mondat; „Örülök, hogy tudod…" – jött Bate rezignált és talán nem teljesen átgondolt válasza (ami a „Kényszerítő eszközök alkalmazása" nevű foglalkozás egyik különösen kellemetlen szituációjában préselődött ki belőle), ami más esetben nem maradt volna büntetlenül…

keserves 60 óra alatt mi megtapasztaltuk. Ha röviden akarnám összefoglalni, azt írnám, hogy semmi sem olyan könnyű, mint azt az ember elsőre gondolná. Kezdjük tényleg az alapoktól. Az érkezésünket követően mindannyian megkaptuk azokat a ruhadarabokat, amikre az elkövetkező pár napban szükségünk lehetett. Mély megdöbbenéssel vettük tudomásul, hogy az alapfelszerelésbe nem tartozik bele a repeszálló mellény vagy a mesterlövészek kedvelt álcaöltözéke, aztán meg még ennél is komolyabban csalódtunk, amikor kiderült, hogy az övet sem tudjuk normálisan beállítani. A minket ekkor még csak kísérő kiképzőknek nagyjából ez a pillanat mutatta meg, micsoda bohózat veszi kezdetét. Talán ez is közrejátszott abban a kínzásban, ami a délelőtt folyamán érte felkészületlen rajunkat – könnyű tavaszi testmozgás keretein belül megtudtuk, milyen is a britek fizikai felkészítő rendszere. Elmondom röviden: gyilkos. A lényege, hogy a csapat tagjai egy kivételével mindaddig nyomják a fekvőtámaszt, guggolnak vagy ülnek fel, amíg az éppen aktuális delikvens le nem fut egy bizonyos távot; aztán ha az lefutotta, beáll a többiek közé, ahonnan pedig elindul egy újabb ember – mindezt addig, amíg mindenki sorra nem kerül. A pszichikai cél egyértelmű – hajtsd magad akkor is, ha neked egyedül épp könnyebb, mint mindenki másnak; viszont szavakkal nehezen leírható, milyen folyamatokat is indít útjára ez a feladatsor azok testében, akik tényleg csak a játékokban futnak. Miután befejeződött az edzés (pontosabban amikor Török őrmester megkegyelmezett a sírás határán, beesett szemekkel szédelgő bandának), az alaki fogások megtanulása került sorra. „Jobbra át!", „Balra át!", „Hátra arc!" – ugyan már, ez mindenkinek megy. Nos, nem. Hogy pontosítsak, alapból, elsőre senkinek sem megy. Felejtsük el szépen, amit az általános iskolai testnevelésórákon csináltunk a fenti vezényszavakra, és fogadjuk el, hogy egy előírás szerint előadott hátraarcot az első alkalommal inkább az „Egyensúlyt veszíts és földre arc!" vezénylés írja le helyesen. Itt még persze röhögtünk kínunkban, de a menetelés minden önbizalmunkat elvette, és kiderült, hogy nyomás alatt az ember szinte mindenre képes: például arra az anatómiailag amúgy kivitelezhetetlen trükkre is, hogy ugyanazt a kezét és lábát egyszerre mozgatva jár, mint valami elnagyolt C-3PO a Csillagok háborújából. Mondanom sem kell, megsemmisülve ültünk be a fegyver-anyagismeret előadásra abban a reményben, hogy ott végre villoghatunk, és használhatjuk a játékokból felszedett fegyverszerkezeti és -működési tudásunkat.

TÖRÖK ÁRPÁD ŐRMESTER

„Jó, látom, fáradtak vagytok, akkor pihenésképpen menjünk le fekvőtámaszba, és tartsuk… és tartsuk… és tartsuk…"

NORMAIDŐ? MÁS IDŐSZÁMÍTÁS!

Mint tudjuk, kis ráhatásra még a töltetlen fegyver is elsül, így mielőtt ránk bízták volna a magyar katonák rendszeresített kézifegyvereit, alaposan megismertük azokat. Az AK-63/D gépkarabélyt az átlagjátékos csak simán „leákázza", viszont mi most az utolsó szögig megismertük, és alkotóelemeire szedtük – mindez amúgy meglepően könnyen ment. Furcsa, de sokkal egyszerűbb szétkapni, majd újra működőképessé tenni a fent nevezett fegyvert, mint a katonák oldalfegyverét, a P9RC típusú pisztolyt. A 9 mm-es lőszert tüzelő szerszám ugyanis egy bizonyos ponton alattomos kis szemétté válik, és ha az ember szerelés közben nem vigyáz, a rögzítésétől megszabadított szán-cső-zár hármas helyes kis üstököskként száguld át a termen. Persze a karbantartás csak egy dolog, a célzás elmélete nélkül akár a legtisztább flinta is fityeghet a vállunkon, az sem érne semmit. A gyorstalpaló lőelméleti képzésünk során kiderült, hogy 100 méteren a gépkarabéllyal egyszerű dolgunk van: elég célba venni az ellenség köldökét, és ördögien mosolyogni. Ez persze a játékokban sem megy másképp, a célzás ott sem nagy ördöngösség, persze aztán a lőtéren gyorsan kiderült, hogy ennyire azért nem egyszerű ez a dolog, nem hogy 100, de még 10 méteren sem…

»Igen, jól látjátok – a háttérben álló Molnár Károly őrnagy kacag…

»…majd a fejemre ül. Furcsa három nap volt ez

»A PISZTOLY SEM BIZTOS«

A kézitusa foglalkozás egyik leglátványosabb jelenete egész pontosan 15 századmásodpercig tartott: ennyi idő kellett Tar Tamás őrmesternek ahhoz, hogy kiüsse a kezemből a fejének szegezett pisztolyt.

A képen épp az látszik, ahogy az őrmester hangos jajveszékeléssel elkezdi elterelni a figyelmemet. Nagyjából odáig jutottunk, hogy azt mondja: „Jajj, úristen, bocsánat, bocsánat, én esküszöm, hogy nem csináltam..."

Aztán amikor már alaposan arra figyelek, hogy mit mond, egy olyan mozdulatot indít meg, aminek leírásához a „villámgyors" szavunk sem igazán megfelelő. Jól jellemzi a helyzetet, hogy nekem két emlékem van a történtekről: az egyikben még ott van a kezemben a pisztoly, a másikban meg már csak az üres tenyeremre bámulok.

„...semmit – és már támadhatom is meg" – fejezi be a mondatot Tamás. Utólag kiszámoltuk a képkockák és a kamera rögzítési sebessége alapján, hogy a feje mellől induló kezeinek 15 századmásodperc kellett ahhoz, hogy a csuklómra csapva a terem másik végébe repítsék az addig nagyon is fenyegetőnek tűnő fegyvert. Megijedni sem volt időm.

REGGELIZZ, MINT EGY KIRÁLY

„Nyugi, a reggeli torna nem olyan vészes", mondta Török Árpád őrmester az első nap délutánján, hogy aztán másnap művészi kegyetlenséggel futtassa velünk körbe a laktanyát, köpesse ki velünk a tüdőnk eddig sosem látott részeit mindenféle trükkös gyakorlatokban, majd tovább futtasson minket egy kicsit... Életünkben nem voltunk ennyire rosszul, és ekkor még csak hajnali negyed hét volt. Nyolctól a Mecséri János Kiképző Osztály Katonai Testnevelés és Katonai Közelharc Módszertani Részlegének oktatói vártak ránk, és egy rövid bemelegítés után (ami nagyjából gyilkosabb volt, mint az általános iskolában átélt összes tornaóra kumulált összege) kaptunk is egy rövid, de részletes bemutatót abból, mi is pontosan a katonai önvédelem lényege. Dr. Zöllei Zoltán nyá. alezredes Bate-en mutatta be a legfontosabb különbséget a harcművészeti ágak, az utcai önvédelem és a katonai közelharc megoldásai közt – míg az elsőnél szépen kivitelezett, már-már koreografált mozdulatok, a másodiknál két-három ütésből és hárításból álló, célzott és jól begyakorolt kombinációk számítanak jónak, addig a harctéren szolgálatot teljesítő katonáknál eleve elképzelhetetlen, hogy valaki egy-két méternél közelebb menjen a bakához, de ha mégis ez történik, akkor nincs helye óvatoskodásnak és cselezésnek: egy villámgyors, torokra mért ütéssel véget is vetettünk a szituációnak. Ez jó alap volt az ezt követő másfél órához, mert innen már tényleg csak egy lépés volt az a rengeteg helyzet, amit igazán majd csak a videón lehet jól látni. Az biztos, hogy itt is csupa olyan történt velünk, amit sosem gondoltunk volna – például hogy egyszer egy százegynéhány kilós srác ül majd a fejemre, és még meg is köszönöm neki...

A második nap volt szerencsénk még kipróbálni magunkat a Gépesített lövész akadálypályán, ami a harctéri helyzetek zanzásított változatának mondható: palánkmászás, akadályfutás, lajhármászás, gránátdobás, ki- és beszállás PSZH-ba, kötélmászás az emeleti ablakig, és persze sok-sok futással összekötött ugrás és mászás. Nagyjából itt kezdtük megérteni, mi értelme is van a napi szinten, folytatólagosan elkövetett fizikai erőszaknak, hiszen még laza sétatempóban is alaposan elfáradtunk – vajon milyen megterhelés lehet a több mint százméternyi, akadályokkal teletűzdelt pályát időre, két perc körüli eredménnyel teljesíteni? Ehhez képest a lőkiképzés gyakorlati része pihentető lazulás volt, leszámítva persze a lövések dobhártyaszaggató hangerejét, no meg a tényt, hogy izomláztól égő tagokkal, vezényszóra előírásos fekvő tüzelési testhelyzetbe vágni magunkat nem az a pillanat volt, mikor őszintén mosolyogtunk. Itt láttuk először, hogy pontosan mennyi is 100 méter, ami átlagos távolság a harcérintkezések során – nos, képzetlen ember ilyen messziről nemcsak a célként szolgáló mellalakot,

»A Szakasz című film plakátja Chris szerint

»A képen elrejtettünk egy kakukktojást. Megtalálod?

Ez a három nap kivételes élmény volt mindanyunk számára, és bizony elég sokan dolgoztak azon, hogy ez a cikk létrejöjjön. Elsősorban a közvetlenül velünk foglalkozó srácok háromnapos munkáját köszönnénk meg, vagyis éljenek a Mecséri János kiképző osztály munkatársai: Szabó Szilárd százados, Kovács Béla főtörzsőrmester, Batáry Tamás törzsőrmester, Török Árpád őrmester és Jónás Zsolt őrmester. A tanulságos kézitusabemutató sem lett volna ennyire maradandó élmény, ha nem Dr. Zöllei Zoltán nyugalmazott állományú alezredes, Molnár Károly őrnagy (másodállásban lvl 80 warrior), Zagyva Sándor hadnagy és Tar Tamás őrmester mutatja be a fogásokat. A szervezés és a különböző engedélyek, illetve úgy általában a „zöld út" megadása miatt köszönet illeti Varga József nyugalmazott állományú ezredest és Nagy Attila alezredest, illetve a Honvédelmi Minisztérium munkatársát, Skrinyár Eszter őrnagyot. Végül, de korántsem utolsó sorban Varga Mihályné zászlósnak köszönjük a kifejezetten részletes elsősegélynyújtási alapok bemutatót – sosem gondolunk már úgy a nyílt lábszártörésre, mint azelőtt.

»CSALÓKA TÁVOLSÁG

AVAGY A JÁTÉKOK UTÁN MEGLEPŐ, MILYEN MESSZIRE IS LŐNEK IGAZÁBÓL

Hatalmas meglepetés volt, mennyi is pontosan az a távolság, amiről már tüzet nyit ránk az ellenség. „Ez nagyjából már elég közel van ahhoz, hogy ránk lőjenek, és mivel a gépkarabéllyal 2-300 méteren még pontra lehet lőni, nagy eséllyel el is találnának minket", mutat egy igen távoli bokorra Kovács főtörzs. És hogy ilyenkor mi a teendő? „Az a raj vagy tűzpár, aki nincs tűz alatt, egy szép nagy kört leírva megkerüli és oldalba kapja az ellenséget – pont úgy, ahogy azt számos játékban is tennetek kell."«

»Ugye hazavihetem? Naaa, hadd vigyem haza...

de a pajta szélesebbik oldalát sem találja el, így őszinte elképedéssel figyeltük, ahogy kiképzőink ementálivá luggatták a lőlapokat először karabéllyal, majd pisztollyal is (persze azt már nem száz, csak huszonöt méterről). Levezetésként még egy kis elmélet jött: némi tereptan (térkép és tájoló használata, hogyan találjunk el A-ból B-be iránytű nélkül stb.), majd átfutottuk azokat a harci és menetalakzatokat, amik szóba jöhetnek egy kisebb egység esetén. A második nap délutánjára tehát puhány újságíróból (elméletben) teljes értékű katonák, finoman cizellált harceszközök lettünk. Illetve nem egészen, de ez már csak terepen, a harmadik napon derült ki...

CÉLTERÜLET: CSOBÁNKA

Az eddigiekben a kiképzés elemeiről volt szó, vagyis olyasvalamiről, amiben valószínűleg olvasóink nagyobb hányada már nem vett részt, és a játékokban sem nagyon jelenik meg. A harmadik nap eseményei azonban jól megmutatták, milyen is a terepen akkor, amikor a táj nem egyesek és nullák jól kombinált sorozatából áll. Kezdhetünk itt is az alapoktól: nyilván mindenki sejti, hogy a játékokban birtokolt felszerelés tetemes súlya alatt nemhogy futni, de talpon maradni is lehetetlen. Nos, ezennel ezt bizonyított tételnek vehetjük: a ránk aggatott, nagyjából teljesnek mondható menetfelszerelés önmagában is rémisztő mértékben korlátozza a teljesítményt. Ha pedig az ember testén nemcsak a gépkarabély, a pisztoly, az ezekhez kapott póttárak, a rohamsisak, a málhamellény és a hátizsákba pakolt pluszkilók fityegnek, de vicces kedvű kiképzők még egy PKM-et, vagyis könynyű (üresen csak 7,5 kiló, 100 lőszerrel töltve 11 kg) géppuskát is a kezünkbe nyomnak, az egy életre megtanítja, hogy a „minden fegyver nálam van, lőszerrel együtt" jellegű játékok a nettó marhaság kategóriáját erősítik. (Ugyanez mondható el a két pisztollyal vagy csípőben megtámasztott karabéllyal való lövöldözéssel kapcsolatban is). A szerencsés kiérkezés után remek (más szóval visszataszítóan élethű) műsérülések segítségével ízelítőt kaptunk a sebesülésekről, illetve azok ellátásáról. Nyilván lehetne azzal próbálkozni az életben is, hogy lépdelünk a medkiten, vagy valami fura fecskendőt nyomkodunk az alkarunkba, de a valóságban egy tüdőlövést jobban lekezel egy olyan speciális kötözőanyag, ami nem engedi a légmell kialakulá-

A PISZTOLY SEM BIZTOS 2.

sát (a szembe vagy egyéb testrészbe fúródó pajkos kis repeszdarabokról már nem is beszélve). Megfelelő mennyiségű sérülés felragasztása után Bate-ből véres harctéri karácsonyfa vált, a többiek meg az esőn ázva küzdtöttek a hányigerrel, erre jött még extra információnak az, hogy a modern háborúkban nem az a jó, ha az ellenség meghal, hanem ha megsérül – a meglőtt katona mentése és ellátása ugyanis még minimum egy, de inkább két társát foglalja le. (Ennek megfelelően amúgy a teljes alakos lőlapokon csak a végtagok számítanak értékelhető találatnak – ezt látván kicsit elhumorizáltunk azon, hogy a mellkas előtt tartott csukló átlövése nem jelent-e egyben szívlövést is…) Miután tehát megállapítottuk, hogy a valódi katonáskodás veszélyes dolog, nekiálltunk az előző napon elméletben megismert mozgásokat gyakorolni. Ennek keretein belül először a három kiképző mutatta meg, mit is jelent egymást segítve-fedezve, az ellenséget folyamatos tűz alatt tartva mozogni, aztán mi próbáltuk meg ugyanezt – a különbséget természetesen zongorázni lehetett volna, de azért közben végig azon gondolkoztam, hogy a játékokban sem lenne hülyeség, ha az emberek jól összehangolva, egymást biztosítva futnának bele a darálóba.

BATÁRY TAMÁS TÖRZSŐRMESTER

„A pisztoly szétszerelése egy kicsit trükkös, ilyenkor szokták alaposan megvágni magukat a hallgatók, de nyugi…"

EGY LÉPÉST SEM HÁTRÁLUNK

Ha egy dolgot kellene kiemelnem mindazon tényezők közül, amiket egy játékba sosem lesznek képesek beleprogramozni a készítők, akkor azt a pszichikai állapotot hoznám fel példának, amit akkor él át az ember, mikor lőnek rá. Természetesen ezt csak bizonyos korlátok között tudtuk szimulálni, hiszen – bár a Mecséri János kiképző osztály emberei szinte minden kívánságunkat szívesen teljesítették – a durva lekaszálásunkra azért nem vállalkoztak, hiába mondtuk többször is, hogy Chris elfogadható veszteség. Némi tanakodás után végül azt találtuk ki, hogy Bate-tel ketten megrohamozunk egy dombtetőn kialakított bunkert és lövészárkot, amit Török Árpád őrmester véd majd egy PKM-mel és 100 darab vaklőszerrel. Nos, elhelyezkedtünk a meredély alján, majd Batáry törzsőrmester vezényletével nekiindultunk – nekem az első két lépés és az azalatt elhangzó mintegy tizenhárom lövés rögvest bebizonyította, hogy egy ilyen dombnak ép ésszel tényleg csak a játékban indulnak neki az emberek. Egyszerűen bénító volt a tudat, hogy a fenti géppuskafészek mennyire könnyedén pumpálna minket a testtömegünk másfélszeresére két pillanat alatt, ráadásul amíg az őrmester maximum az eső miatt izgulhatott, mi életünk legdurvább harminc méterén estünk – a szó legszorosabb értelmében – túl (az igazi kiképzésen részt vevők ennek nagyjából a húsz-harmincszorosát teszik meg, korántsem azzal a reumás selyemhernyó-sebességgel, mint mi). A módszer ugyanaz

»Dr. Zöllei Zoltán és Bate furcsa tánca – nem ropták, ropogtatták…

Bár az előző oldalon bemutatott varázslat után nem sok kedvem volt hozzá, remegő lábakkal megpróbáltuk újra. Ezúttal oldalról próbálkoztam, de persze most is elkövettem a képzetlen fegyverforgatók alapvető hibáját: túlságosan közel álltam Tar őrmesterhez, aki három mozdulat segítségével részletesen megmutatta, mi mindenre képes az emberi test, ha hozzáértő csontkovács veszi kezelésbe…

volt, ami az imént sík terepen: amíg az egyikünk futott, a másik biztosított. Kicsit részletesebben ez történik: az elsőként futó (jelen esetben hősi halottá váló) katona bebiztosítja a fegyverét, majd „Indulok!” kiáltással nekilódul, szigorúan előre tartott fegyverrel fut három másodpercig, majd térdelő tüzelőállást vesz fel (ez nekem a fáradtság miatt a harmadik három másodperces „sprint” után inkább fekvő lett), a fegyvert tűzkész állapotba hozza, majd elordítja magát, hogy „Biztosítok!”, ekkor a másik ember biztosít be, kiált és fut – és így tovább. Az ordításnak amúgy nagy szerepe van, egyetlen géppuska is olyan hangosan kerepelt, hogy nem hallottam a tőlem másfél köpésnyire kuporgó Bate-et, pedig kiabált ő, ahogy tudott. Na, kérem, ez mind nincs egy játékban. 3D-s fülhallgató? Volt ott olyan térhangzás, hogy még este is hallottuk…

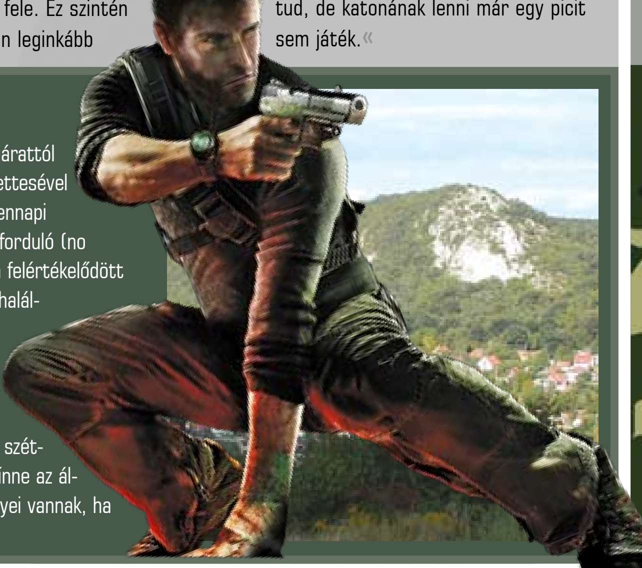
KOVÁCS BÉLA FŐTÖRZSŐRMESTER

„…ilyenkor a földön fekvő ember másik oldalára fordulunk – persze a térdünkkel a hátán, hogy ne legyen semmi baj…”

BAND OF BROTHERS

Biztosan sokan tartják túlzásnak a filmeken megjelenő, külső szemlélő számára eltúlzott hősiességet és bajtársiasságot. Mert hát ki a frász szaladna ki a sűrűn csattogó golyózáporba csak azért, mert valakit lelőttek a szakaszból, vagy ki a fene nyomulna előre durva tűz alatt csak azért, mert a többiek már öt méterrel odébb járnak…? Nos, azt nem mondom, hogy ez alatt a három nap alatt komoly katonává váltunk volna, de azért sokkal jobban csapattá kovácsolt minket ez a dolog, mint azt előtte gondoltam volna. Most akkor képzeljük el azokat, akik hónapokon keresztül mindennap együtt vannak, a kiképzés végén már tökéletes összhangban gondolkodnak csapatként – aztán három perc alatt holtan terül el a szakasz fele. Ez szintén nem olyasmi, amit a játékokban leginkább csak ágyútöltelékként funkcionáló társak kapcsán átérezhetünk, sőt, még talán örülünk is, ha egyedül mehetünk. Távol álljon tőlem, hogy megítéljem a sorkatonai szolgálat felfüggesztésének előnyeit vagy hátrányait, mint ahogy azt sem hiszem, hogy ez alatt a három nap alatt kitapasztaltuk volna, hogy jobb emberekké változtat-e a katonaság (bár az is tény, hogy kivétel nélkül csupa olyan emberrel találkoztunk, akikről két perc után azt mondtuk: igen, ő teljes joggal rászolgált a „hivatásos katona” elnevezésre). Viszont az biztos, hogy ennek az egésznek annyi köze sincs a játékokhoz, mint azt józan ésszel végiggondolva sejteni lehet. Még ezen az abszolút békés, cukormentes kiképzésen is komoly sérülés lehetett volna a legkisebb figyelmetlenségből is, és az is kiderült, hogy a katonaság nem az a meló, ahol könnyedén ellébecolhatjuk a kapott feladatokat – katonásdit játszani mindenki tud, de katonának lenni már egy picit sem játék.«

»SAM FISHER ÉLŐBEN«



A csobánkai terepen kialakítottak egy olyan járatrendszert, amiben úgy kell eljutni a bejárattól a kijáratig, hogy vaksötét van – pár lépés után egészen pontosan semmit sem látni. Kettesével mentünk, először Sedo és Bate, majd jómagam és Chris veselkedtünk neki a nem mindennapi élménynek. Tapogatózva, nyakunkat behúzva araszoltunk, majd néhány jobbos és balos forduló (no meg pár fejjel tompított, cseles vakjárat) után megkönnyebbülve másztunk ki a hirtelen felértékelődött hideg, szeles és esős időbe. Jött is rögtön a „szerelvényt igazíts” vezényszó, és Chris halálra váltan jelentette, hogy az addig az övére tűzött pisztolytáska a fegyverrel együtt a barlangban maradt. „Nem csak az”, közölte vigyorogva Batáry törzsőrmester, „Bate gépkarabélyából a tisztítóvesszőt szedtem ki.” A megdöbbent arckifejezések hatására megkaptuk a magyarázatot: sötétben az ember annyira egy dologra koncentrál, hogy észre sem veszi, ha mögé lopakodnak, így némi gyakorlással nemcsak a karabélyt lehet szétszerelni valaki hátán, de a zsebében rejtőző kaja is simán elemelhető anélkül, hogy feltűnne az áldozatnak. Persze mindez csak békében igaz – háborúban sokkal fatálisabb következményei vannak, ha valaki olyan sétál mögöttünk, akinek nem kellene.«

»fejlesztő: Ubisoft Montreal »kiadó: Ubisoft »web: splintercell.us.ubi.com

Öreg Fisher, nem vén Fisher

Viszonylag hosszú kálvária után – emlékszünk még az éppen három éve megjelent első Conviction képekre, a leginkább egy csövesre hajazó Sam Fisherrel? – a Splinter Cell legújabb része révbe ért, hogy a játékot szinte már gyökeresen megreformálva egy egészen új élményt biztosítson a Fisher-rajongók számára.

írta» BATE

»INNEN INDULTUNK«

Éppen három éve írtunk rövid bemutatót a SC: Convictionről, és akkor még arról számoltunk be, hogy Sam új kalandjában Anna Grimsdottirt kell majd megmenteni, és a legnagyobb újdonságnak az számított, hogy szerencsétlen Fisher úgy nézett ki, mint egy csöves a Keleti pályaudvaron, és a legnagyobb attrakcióként a fejlesztők azt harangozták be, hogy Sam ezúttal főleg a közelharcban fog jeleskedni, és akár egy székkel is nekieshetünk az ellenfeleknek. Talán tényleg nem baj, hogy ebből nem lett semmi…

»Sosem tudhatod, hogy honnan érkezik az áldás…

»Fura módon mi a gépfegyvert szinte sosem használtuk…

Hosszú volt az út Sam Fisher számára, mire ötödik alkalommal is tiszteletét tehette a gépeinken, s az elmúlt évek nem múltak el nyom nélkül. 2007-ben a Ubisoft egy olyan koncepcióval rukkolt elő, ami szinte egyöntetűen késztette hörgésre a Splinter Cell-rajongókat, s a hirtelen támadt haragot látva a cég (szinte egyedülálló módon) visszavonulót fújt, hogy kicsit átdolgozza az akkor tálalt változatot. Ettől függetlenül a változás szele nem hagyta érintetlenül a szériát, a Ubisoft a korszellemet és a játékosok jelentősebb hányadának igényeit figyelembe véve átszabta a játékmechanizmust, egy jóval mozgalmasabb, akciódúsabb kalandot bocsátva a rendelkezésünkre. Amit már nyitásként érdemes leszögeznünk, hogy a Splinter Cell: Conviction egy igen jó játék, s akár még kiemelkedő is lehetett volna, ha az anyacég a kezdetekkor nem totojázik annyit, és mondjuk egy évvel korábban jelenik meg. Azóta viszont jó sok víz lefolyt a Dunán, s ez az idő többek között magával hozta a Batman: Arkham Asylumot is, amely után az ember már nem tud teljes szívből rácsodálkozni egy akcióval fűszerezett (és ebben a mivoltában is remekül működő) lopakodós programra. A Convictiontől tehát nem fog leesni az állunk, de ettől függetlenül simán élményszámba megy játszani vele, a következő oldalakon pedig annak járunk utána, hogy pontosan minek is köszönhető ez.

SAM REAKTIVÁLVA

Kezdjük az egyik legpozitívabb tényezővel, miszerint a játék szorijáért felelős íróknak sikerült egy amúgy teljesen korrekt és érdekes történetet összehozni (mert hát lássuk be, a korábbi Splinter Cell-epizódok ilyen téren nem voltak éppen főnyeremények), melynek kezdetén a „nyugállományú" Sam Fisher egyetlen pillanat (az az egy pofás tutorial) alatt ismét a dolgok sűrűjében találja magát, s hogy onnan ne is akarjon egyhamar kikeveredni, a korábbi részekből hang alapján már ismerős, most pedig arcot és teljes alakot kapó Grim meglengeti, hogy hősünk halottnak hitt lánya talán mégsem hunyt el annyira, szóval Sam kicsit bepöccen, és úgy dönt, pontot tesz a dolgok végére. Ez persze így még alig közelíti egy C-vonalbeli sorozat nyitóepizódját, de természetesen ennél jóval fordulatosabb cselekmény vár ránk, olyasmi, ahol nem nagyon tudjuk elsőre, hogy mi-merre, továbbá, hogy pontosan ki van kivel, és úgy egyáltalán, hogy pontosan mibe is keveredtünk. Szóval a történet most nem csak szükséges rossz, a játék szerves része lesz az is, hogy kíváncsiak vagyunk a folytatásra, és a program ezen részének színvonalát tovább erősíti, hogy kellemes filmes narratívát kapunk, azaz nem lineárisan haladunk előre a sztoriban, hanem egy flashbackekkel és flashforwardokkal tarkított szálon haladunk, némi külső narrációval megsegítve. Ha ehhez még hozzátesszük azt is, hogy maga Sam Fisher karaktere is egy kicsit szimpatikusabb lett, minden karcossága ellenére, akkor már tényleg egy szavunk sem lehet. A tálalás tehát abszolút profi, és ugye most még csak a Conviction alapjairól beszélünk…

»Május közepén érdemes lesz figyelnetek a PC Guru honlapját, ugyanis exkluzív Splinter Cell: Conviction ajándékkal fogjuk bombázni olvasóinkat…«

JÓL NÉZEL KI, SAM!

Ha pedig már túl vagyunk az alapokon, akkor lépjünk is át a következő fokra, és vessünk egy pillantást a külcsínre, ami annak ellenére, hogy milyen régóta készül a program, gond nélkül megállja a helyét napjaink felhozatalában. A program alatt

»Kooperatív módban néha csak annyi dolgunk lesz, hogy eltereljük a figyelmet

»Ha ügyesek vagyunk, a szerencsétlen katonákat akár élő pajzsnak is használhatjuk

»Gyertek csak! Megmutatom, mi van odalenn!

»Csak felpróbálom ezt az új divatos napszemüveget…

ugyebár a már sokat bizonyított Unreal 3 motor dorombol, és tényleg gyönyörű dolgokat varázsol a képernyőnkre, legyen szó akár a karaktermodellekről, akár a helyszínekről, akár a fény-árnyék hatásokról és egyéb részletekről. S mindez nem csak képen fest pofásan, de mozgás közben is.

Érdekes módon egyedül az öreg Sam animációjába lehet néha belekötni. Amíg a földön mozog, egészen ügyesen kúszik, ugrik, guggol, rejtőzködik, ellenben mikor egy ablakpárkányon kapaszkodik, vagy éppen egy ereszcsatornán kúszik felfelé, akkor az ember bizony érzi, hogy ez már egy kicsit öregecskés – és itt most nem kifejezetten a főhős életkorára gondolok. Lényegében csak arról van szó, hogy az Alan Wake és az Assassin's Creed 2 szintű játékok után már feltűnik, ha egy figura nem anatómiailag pontosan mozog. De ezt már nyugodtan vehetitek szőrszálhasogatásnak is, a játékélményen ezek az apróságok mit sem változtatnak.

S habár nem kifejezetten grafikai elem, de érdekes dizájneri megoldás, hogy ezentúl nem mindenféle naplókban kutatva, illetve térképet böngészve tájékozódunk, hanem egyetlen gomb (Tab) lenyomásával megtudhatjuk az aktuális feladatunkat, ami már-már zseniális módon, abszolút

Hiába öregedett Sam Fisher, gond nélkül bírja a még több akciót…

filmszerűen megjelenik a falra vetítve. A készítők egyébként szívesen élnek ezzel a „projektoros" módszerrel, ugyanis a történet szempontjából fontos pontokon a fentebb említetthez hasonló módon fekete-fehér filmek kezdenek peregni a falakon, nagyot dobva ezzel a hangulaton. Nem egy bonyolult dolog ez, mégis nagyban hozzájárul ahhoz, hogy az emberben pozitív kép alakuljon ki a játék irányába – és a megoldás, talán mondanom sem kell, tökéletesen működik. Most pedig, hogy már tudjuk, mind a történet, mind a látvány megállja a helyét, ideje rátérni a legfontosabb elemre, a játékélményre…

NEM IS OLYAN VÉN RÓKA…

Az első és legfontosabb tény a játékmenettel kapcsolatban, hogy erősen eltolódott az akció irányába, ami annyit tesz, hogy mostantól vége annak, hogy akár egyetlen ember tényleges likvidálása nélkül végignyomulunk egy pályán. Ami remek, hogy erre maga a történet is választ ad, hiszen Sam már csak egy üldözött renegát, akit nem köt semmilyen szabály, és a rá küldött tagok is könnyen pusztítható bérencek. Ennek ellenére arról szó sincs, hogy Rambo módjára végigkaszálhatunk egy pályát, ugyanis két fegyveres szemtől szembe már normál fokozaton is azonnal pontot tesz az életünk végére. Az osonás, kúszás-mászás, megbújás, kivárás része a Convictionnek is, de emellett lesz részünk jó sok lövöldözésben, robbantásban és egyéb látványos dolgokban is. A dolgunk természetesen ezúttal is többnyire az, hogy lehetőleg nagyobb felhajtás nélkül bejussunk valahová, hogy aztán odabenn teljesítsük az éppen aktuális feladatunkat. A program új rendszerének köszönhetően, ha „láthatatlanná válunk", akkor a képernyő fekete-fehérbe vált, de ha fény vetül ránk és láthatóak leszünk, akkor azonnal visszatérnek a színek, és jó eséllyel ki is szúrnak minket – ez utóbbit úgy tudjuk elkerülni, hogy a Gears of War rendszeréhez hasonlatos metódus szerint közlekedünk egyik fedezéktől a másikig (ki tudunk jelölni érkezési pontokat, amik mögé Sam automatikusan be is bújik), illetve Folyt. 48 old.

»FEGYVERVÁLASZTÉK ÉS -FEJLESZTÉS

JÓ HOGY VAN, HABÁR NEM PONTOSAN ÉRTJÜK, HOGY MINEK

A játék során számos pisztolyt és gépkarabélyt összeszedhetünk, és ezeket még fejleszthetjük is (tár, irányzék, sebzés) az akcióink során gyűjtött speciális pontokból, csak az a helyzet, hogy nem nagyon van értelme. Az alap pisztolyt és gépfegyvert már a játék első két-három pályája után maximumra tuningolhatjuk, és utána már nem nagyon érezzük szükségét, hogy tovább vacakoljunk ezzel. Meg egyébként is, ki az a bolond, aki nem hangtompítós fegyverrel indul „bevetésre"…?«

SAM-METÓDUSOK 1: A PLAFONON

Egy dolgot nem szabad elfeledned: hogy az ellenfeleid a legritkább esetben vizslatják a plafont. Lőj ki szépen minden fényt, és egy csövön mássz fel a magasba. Ha találtál egy biztos pontot, és a képernyő fekete-fehér, akkor egy hangtompítós pisztollyal szép sorban leszedheted a földön szaladgáló egyedeket, az utolsót pedig a poén kedvéért elintézheted úgy, hogy a nyakába „pottyansz".

»MULTI MÓKA I.«

A Splinter Cell Convictionben található multiplayer is, méghozzá összesen négy különböző mód, lássuk ezeket szépen sorban:

HUNTER:
Roppant egyszerű játékmód, ahol semmi más dolgotok nincs, mint szép sorban likvidálni mindenkit a pályán...

INFILTRATION:
Lényegében ugyanaz, mint a Hunter-mód, mindenkit ki kell iktatni az adott területen, csak itt már életbe lép egy olyan nehezítés, hogy ha valaki észrevesz, akkor az automatikusan a meccs végét is jelenti. Szóval ebbe a módba az igazán tökös legények vágjanak bele, olyanok, akik már az adott pályák minden zegét és zugát kiismerték...

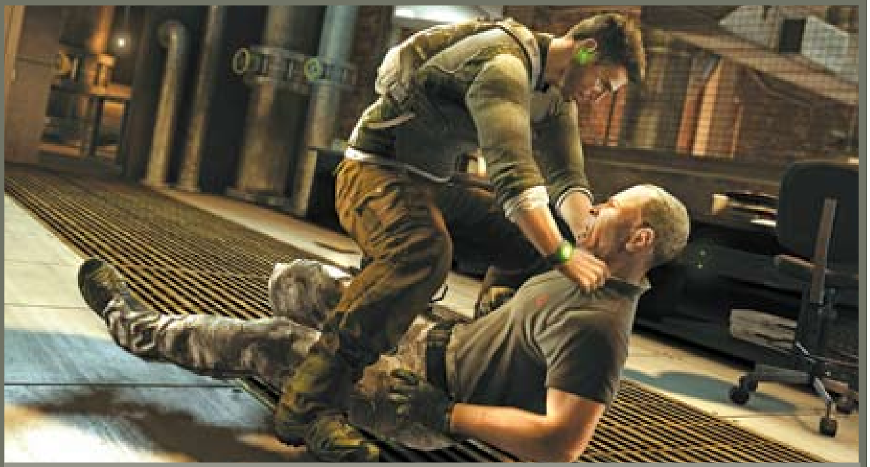
»MULTI MÓKA II.«

A Splinter Cell Convictionben található multiplayer is, méghozzá összesen négy különböző mód, lássuk ezeket szépen sorban:

LAST STAND:
Teljesen tipikus multi-mód, ahol a nevéből is adódóan egy EMP warheadet kell védeni a folyamatosan és egyre nagyobb számban özönlő ellenfelekkel szemben...

FACE OFF:
Egy viszonylag érdekes játékmód, ahol egy másik játékos ellen irányított karakter ellen vagyunk, őt kell levadászni, de emellé még számos más ellenfelet is beállíthatunk a pályára, ezzel nehezítve vagy akár „könnyítve" a másik fél megtalálását és likvidálását. Talán a legnagyobb kihívást biztosító mód, egyszer érdemes kipróbálni...

SAM-METODUSOK 2: KIHALLGATAS



A játékban számos olyan helyzet lesz, mikor egy-két embert rá kell venned, hogy egy kicsit megeredjen a nyelve. Bár csupán egy gombot kell megnyomnod ehhez, de a magad számára élvezetessé teheted a kihallgatást, ha az elkapott szerencsétlent végighurcolod a helyiségen, és különböző pontokon „hallgatod ki", ugyanis minden tereptárgy másfajta animációt eredményez...

SAM-METÓDUSOK 3: LÉGY RÉSEN

Ha egy ellenfeled észrevesz, akkor az utolsó ismert pozíciódnál megjelenik az árnyékképed, és mindenki abba az irányba fog özönleni, abban a hiszemben, hogy még mindig ott vagy. Ezt akár tudatosan is használhatod, hogy a megfelelő helyre csald az ellenfeleket, hogy aztán egy jól irányzott golyóval a másvilágra küldd őket...

»VAN MIT GYŰJTENI«

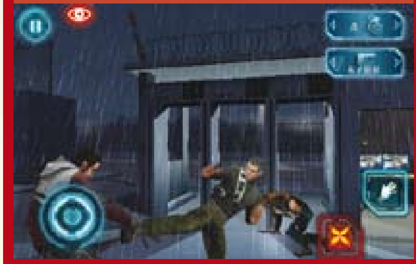
A Conviction megjelent nagyon pofás Collectors Edition kiadásban is, és a csomagban, amiért felárat kell perkálni, olyan ínyencségeket találhatunk, mint például egy nagyon jó minőségű Sam Fisher szobor, USB drive, fémdoboz, artbook, matrica és exkluzív letölthető tartalmak. Tipikusan olyan csomag, amiért egyálatlán nem kár többet fizetni...«

SAM-METÓDUSOK 4: TEREPTÁRGYAK

Miközben az egyes területeken kommandírozol, sose feledkezz meg arról, hogy a pályatervezők teleszórták azt mindenféle tereptárgyakkal, amelyeket kis leleménnyel könnyen a saját oldaladra állíthatsz. Például egy poroltó is nagyot robban, egy sütőről nem is beszélve, azt pedig gondolom nem kell ecsetelni, hogy egy tartálykocsi meglövése milyen nagyszerű figyelemelterelő „effekttel" járhat...

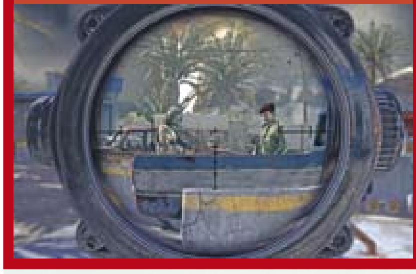
»SCC IPHONE-RA IS«

Az Apple telefonja nagyon megigézte a Ubisoftot, hiszen az Assassin's Creed 2 után Sam Fidher legújabb kalandja is „portolásra" került, és ha rendelkezel a megfelelő készülékkel, akkor már útközben is kommandírozhatod a bosszútól hajtott exkommandóst. Kipróbálni még nem tudtuk a játékot, de attól nem félünk, hogy hatalmas élmény lenne játszani vele.«



»VISSZÁJÁRA FORDÍTVA«

A Splinter Cell játékok történetében először esik meg, hogy a single player szálon Sam kivételével mást is lesz alkalmunk irányítani. Mindez a játék negyedik „epizódjában" következik be, mikor is egy flashback keretében visszarepülünk az 1991-es iraki háborúba, s nem más lesz a feladatunk, mint magát Samet kimenteni a helyi erők fogságából.«



SAM-METODUSOK 5: JOBB KINN

Ha már egyszer bejutottál egy szigorúan őrzött helyre, akkor senki nem hiszi azt, hogy kimész onnan. Ezt feltételezni persze elég nagy hiba, hiszen Sammel bármikor kiugorhatsz egy ablakon, hogy odakinn érj el rizikós helyeket és kerülj ki verőembereket. Ha pedig egy az ablak mellé téved, akkor már miért is ne rántanád ki, hogy egy kis zuhanás után már ne legyen több gondod vele...

ha akkurátusan kilövünk minden egyes fényforrást, ami az utunkba kerül. Ha sikerül „besötétítenünk", akkor az ellenfelek jóval nehezebben vesznek észre, akár a közvetlen közelükbe is lopózhatunk, hogy egyetlen gyors mozdulattal vessünk véget az életüknek. Ezen megoldásnak nemcsak az az előnye, hogy szinte hangtalan és észrevehetetlen, de ha valakit így intézünk el, akkor megnyílik előttünk az Execution lehetősége, ami annyit tesz, hogy a távolból kijelölhetünk (Q gomb) – kezdetben – két ellenfelet (ilyenkor egy kis nyíl jelenik meg a fejük felett), aztán egyetlen gombnyomással (E) kivégezhetjük őket. Ez a rész már automatikus, és Sam ilyenkor egy-egy halálos fejlövéssel iktatja ki a rosszarcúakat. Ez nemcsak hatékony, de gyors megoldás is, ha pedig hangtompítós lőfegyverrel végezzük, akkor még csendes is. A test-test elleni kontaktus egyébként nem merül ki csupán a gyors kivégzésekben, de a játék egyes pontjain lehetőségünk lesz kihallgatni is egyes delikvenseket. Ez ugyan szintén csak egy gombnyomás, de ha ügyesen helyezkedünk egy szobában, akkor egyetlen személynél több brutális jelenetet is végignézhetünk, mire kiköpik nekünk (néha szó szerint), amire kíváncsiak vagyunk. Sőt, alkalmanként még élő pajzsnak is használhatjuk az egyes katonákat, így jutva át egy-egy kellemetlenebb szituáción…

Ami a felszerelésünket illeti, Sam ökle mellett számos egyéb gyilkos eszközt is bevethetünk majd. Hősünk eleve cipel magával egy pisztolyt és egy gépfegyvert, s ezek cserélhetők és fejleszthetők is a pályák során. A sötétben megbújva, az ablakból benézve, egy csőről lelógva tehát ügyesen oszthatjuk a fejlövéseket, anélkül hogy észrevennének minket, sőt, néha a tereptárgyakat is segítségül hívhatjuk, azaz csillárt ereszthetünk az ellenfeleink nyakába, poroltókat, hordókat, tartálykocsikat (!) robbanthatunk fel, de néha beérhetjük annyival is, hogy figyelemelterelés gyanánt szétlövünk egy vázát vagy egy monitort. A pályák előrehaladtával aztán lesz olyan szituáció, ahol a fények kioltása, továbbá a hangtompítós pisztoly nem elég, és ilyenkor vethetjük be az időközben gyűjtött olyan különböző extra cuccokat, mint a repeszgránát, a villanó gránát, az EMP gránát, de lesz még trükkös kameránk, amit elhajítva nézhetjük, ahogy az ellenség a közelébe ér, és felrobbantjuk, kapunk „szonárkészüléket", amivel „átláthatunk" a falakon, illetve lesz távolról aktiválható aknánk is, az EMP készülékünkről nem is beszélve, amivel a közvetlen közelünkben 5 másodpercre minden fényforrást kisüthetünk. Ezek birtokában pedig már csak rajtunk múlik, hogy miképp jutunk el a célunkhoz. Ami a kütyük ellenére sem lesz minden esetben könnyű dolog, így ezúttal is taktikázni kell, próbálgatni a megoldásokat, feszegetni a határokat – szóval kihívás azért bőven akad a programban. Már csak az AI okán is, ami ugyan nem egy Einstein, de azért tud kellemetlen pillanatokat okozni, hiszen észreveszi,

ha kilőjük a lámpákat, a katonák okosabbja nem mászkál magában, ellenfeleink használják a fedezékeket, gránátot hajítanak felénk, és olykor, ha nem figyelünk, bizony még be is kerítenek.

Érdekes újítás amúgy, hogy ha felfedeznek a sötétben (mert mondjuk felálltunk vagy hangtompító nélkül tüzeltünk), akkor egy szellemkép formájában megjelenik az „utolsó ismert pozíciónk", amire a katonák vadul tüzelni kezdenek. Persze mi azonnal elosonhatunk a helyszínről, de ők ezt nem tudják, továbbra is azt a pontot fogják támadni, ahol utoljára láttak, így okosan ezt is felhasználhatjuk ellenük, akár egy direkt felbukkanással még csapdába is csalhatjuk őket (ez főleg a coop módban lehet remek stratégia). A repertoár tehát elég széles, bőven lesz mivel próbálkozni az egyes helyszíneken, és a játék ezen opciója nagyban növeli az újrajátszás esélyét is, hiszen érdekes lehet egy-egy helyszínt ismét végigvinni, csak ezúttal más módszerrel. Ebben amúgy motiváció lehet a három nehézségi szint is, a kezdő tényleg egyszerű, a normál már néha fejtörést okoz, a legmagasabb szinten pedig már tényleg vérprofi módjára kell haladni, a hiba lehetőségét messziről kerülve. A single player kampány során egyébként tizenkét helyszínen kell végigverekednünk magunkat, ami játékidőben nagyjából tizenkét-tizennégy órát jelent, és ezzel még nincs vége…

> » Sam Fisher a játékban egy, a valóságban is létező fegyverforgatási technikát használ, a Center Axis Relockot, melynek feltalálója Paul Castle… «

SAM BARÁTAI

…hiszen ott van a kooperatív rész, amiben nem Sam, hanem Archer és Kestrel irányítására van lehetőség, egy cimboránkkal vállvetve (akár egy monitor előtt is, osztott képernyős módban). Az opciók itt nagyjából megegyeznek a Sam által bevethető repertoárral, csak itt bónusz elemnek számít, hogy egymást kiegészítve juthatunk túl a küldetéseken, ezzel egy egészen új ízt kölcsönözve a programnak. A koop részt amúgy nemcsak azért érdemes végigvinni, mert hatalmas móka, hanem azért is, mert teljesen új helyszínekert járhatunk be, továbbá a Conviction ezen része amolyan prológusként is szolgál a főszálhoz, szóval lényegében ez is része az egésznek, további négy-hat óra tiszta játékidőt adva az egyszemélyes kampányhoz. Ha pedig már itt tartunk, akkor említést kell tennünk a multiplayerről is, ami a koop pályákon állít minket újabb kihívások elé. Ha engem kérdeztek, akárcsak a Bioshock, a Splinter Cell is olyan játék, aminek semmi szüksége multis részre, de mivel manapság már a Tetrisben is van multiplayer, így ebből sem maradhatott ki ez az opció. Kipróbálni mondjuk nem árt a négy játékmódot kínáló rendszert, de abban nagyjából biztos vagyok, hogy nem ebbe fogtok órákat ölni a moitor előtt…

JÁTSSZ ÚJRA, SAM!

A leírtakból jól látszik, hogy Sam Fisher a Convictionnel egy egészen új korszakot nyitott a Splinter Cell játékok sorában, és véleményem szerint a váltás abszolút nem vált kárára a szériának. Sejtésem szerint biztos lesznek olyanok, akik visszasírják a régi időket, és nem lesznek elégedettek az akcióorientáltabb játékélménnyel, de én valahol megértem a Ubisoft döntését, és nem tartottam volna célravezetőnek, ha ötödször is „végighallgatjuk" ugyanazt a lemezt. Az ötödik Splinter Cell egy remek program, élvezetes és változatos időtöltés, igazából csak egy egészen kevésen múlt, hogy nem olyan játék lett belőle, amire évekkel később azt mondjuk, hogy „igazi klasszikus született".«

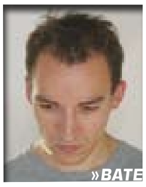
»MARKETINGFOGÁSOK
AVAGY A CONVICTION LÉNYEGÉBEN NEM 1, HANEM 1 ÉS 1/3 JÁTÉK

A Ubisoft érdekes módját választotta egy közeljövőben megjelenő játékának promotálására, a lapunk elején is tárgyalt Ghost Recon: Future Soldier bétája ugyanis csak azok számára lesz elérhető, akik rendelkeznek egy eredeti Convictionnel. Az eset egyébként nem egyedi a játékiparban, ugyanis a Microsoft ugyanezt a gondolatmenetet követve csak azokat engedi be a Halo: Reach első bétájába, akik rendelkeznek a HALO 3: ODST című programmal.«

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/662

»Az ötödik Splinter Cell átesett egy jókora reformon, de mindez nem vált a kárára, hiszen izgalmas játékmenet és kihívás várja a Sam Fisher kalandjaira áhítozó játékosokat.



»BATE

PRO »Több akció, de megmaradt a lopakodás, kütyük és remek játékdizájnbeli megoldások.

KONTRA »A fejlesztés eleji tökéletlenkedés miatt jó pár más játék megelőzte ezt a programot…

GÉPIGÉNY» 1.8 GHz Core2 Duo/2.4 GHz Athlon X2 64, 1,5 GB RAM, 256 MB VRAM, 10 GB HDD

»90%«

»fejlesztő: BioWare »kiadó: Electronic Arts »web: www.dargonage.com

Dragon Age Origins Awakening

Az ördög még mindig nem alszik

A számtalan kisebb-nagyobb (de inkább kisebb) letölthető tartalom és minikiegészítő után végre kézhez kaptuk a Dragon Age első nagyobb kiegészítő lemezét, az Eszmélést. A számtalan újításnak rendkívül örültünk, de sajnos a játék alaphibáit még mindig nem sikerült orvosolni.

írta» CHRIS

A tavaly Londonban megrendezett 24 órás Dragon Age-versenyen elért eredményünktől függetlenül (nem akarok nagyképű lenni, de persze győztünk) nem sikerült teljesen megundorodnunk az alapjátéktól, ezért otthon új játékot indítottunk, hogy belekezdjünk a Baldur's Gate készítői gigászi méretű játékának végigjátszásába. Közel 100 órányi játék után végre sikerült a történet végére érnünk, és a finálé – hasonlóan több Bioware játékhoz – a jó pár történetszálnak köszönhetően rendkívül szerteágazóra sikeredett. Jó volt, szép volt, de azért számítani lehetett egy expanzióra, amelyben folytathatjuk rendkívüli kalandjainkat, és nem tévedtünk, hiszen a „folytatás" mostanra meg is érkezett, az Eszmélés formájában.

ÚJ TÖRTÉNET, ÚJ VILÁG

Közel fél évvel vagyunk az alaptörténet lezárása után. A Veszedelem a Vezérdémon pusztulásával ismét megszűnt, az éjfattyak pedig farkukat behúzva visszamenekültek a föld alá. Azaz csak azt hihettük, hogy visszamenekültek, ugyanis pletykák keringenek királyságszerte, miszerint éjfattyakat láttak mozgolódni egyes helyeken. Főhősünk épp sikereinek gyümölcsét falatozza, s mivel kinevezték a Szürke kamarások parancsnokává, nekivág a korábban jelentősen megcsappant létszám feltöltésének. Ezen hálás feladat megoldása során utunk egy egészen új területre vezet minket, ahol a Strázsa nevű erődítménybe érve éjfattyak egész hordája fogad minket. Hamar rájövünk, hogy itt valami bizony nagyon nincsen rendben, s a környéken lévő falvak, városok nagy veszélyben lesznek, ha nem cselekszünk időben – ez persze többnyire néhány acélpenge és éjfattyú összeboronálását jelenti. Miután a harminckettedik karakter mondókáját is meghallgattuk, megismerjük a főbb területeket, s ráeszmélünk, hogy nem két perc lesz ennek a kiegészítő lemeznek a végigjátszása. Szerencsére.

»Na tessék, már az Entek sem a régiek...

»AZ ÚJ SZEREPLŐK«

ANDERS egy ember mágus, aki sokadszorra szökött meg a Mágusok körétől, de mindig újra elkapták. Egy templárius nő szerint Anders gyilkos, s nem szabad megbíznunk benne, aki több templárius haláláért felelős.
VELANNA egy elf mágus, akinek eredete ismeretlen és megkérdőjelezhető, ahogyan az az előzetes videóból is kiderül. Elég agresszív, és képes a fákat és a gyökereket életre kelteni maga körül. A történet szerint kereskedőkre vadászik, akik elrabolták a testvérét. A Bűverdőben találunk rá.
SIGRUN egy törpe szerencsevadász nő, aki a Holtak Légiójának tagja. A Mélyutakon harcolt társaival, s ő csapatának utolsó életben maradt tagja. Úgy véli, valami furcsaság történik Kal'Hirol erdeiben...
NATHANIEL HOWE egy szerencsevadász, aki az Arl, Rendon Howe fia. Őt a Strázsa tömlöcében találjuk, s ha csatlakozik hozzánk, családi fegyvereivel hatékony íjásza lehet csapatunknak.
IGAZSÁG egy nemes harcos karakter az Enyészetről érkezik hozzánk, akinek szelleme összefonódik egy halott Szürke kamarásával. A Feketeláp területén találunk rá.

»Felnézek rád, de csak mert így csillogsz...

ROSSZABB TÁRSASÁG

Az új területre érkezve régi csapatunkat hiába is keressük, teljesen friss tagokra lesz szükségünk, hogy megküzdjünk az új veszéllyel. Kalandunk során számos új szereplőt verbuválhatunk Szürke kamarásnak, és mindegyiküket más-más területen, helyzetben ismerhetjük meg. Itt van rögtön Nathanial Howe, az Arl fia, akivel már az alapjátékban is összefuthattunk, igaz, még negatív figuraként (értsd: főgonosz), s nem tudni, hogy most apja halálának megbosszulása vagy esetleg más cél motiválja. Aztán ott van Igazság, egy nemes lelkű szellem, aki egy halott, foszladozó Szürke kamarás testében tart velünk, s folyamatosan győzködi csapatunk tagjait arról, hogy milyen nemes dolgokat tehetnének, ha akarnának. Bár az első órákban nehezünkre eshet kedvelt társaink – például Morrigan és Allister – elvesztését feldolgozni, az új szereplők hamar megkedveltetik magukat, amiben persze sokat segít, hogy számtalan hasonlóságot vélhetünk felfedezni köztük és a régiek között.

ÚJDONSÁGOK DÖGIVEL

Ahogyan azt egy szerepjáték kiegészítőjétől elvárjuk, rengeteg újdonság került az Eszmélésbe, és ezek közül talán a legfontosabb a szintlimit megemelése, amely ezúttal 20-ról 30-ra tolódott. Az új szintek megjelenésével új specializációkat is találhatunk, nem mintha az alapjátékban kevés lett volna ezekből. Ennek köszönhetően karaktereinkből már faraghatunk légiós felderítőt, csatamágust vagy megtartót, attól függően persze, hogy milyen típusú figuráról van szó. Az új specializációk egyenként négy új képességet is hoznak a karakternek, de emellett számtalan új varázslat is bekerült a játékba, amik ezúttal is lehetnek passzívak (folyamatosan működők) vagy épp aktívak, amiket a képernyő alján lévő tálcára pakolhatunk ki. Sajnos a bőséges kínálat magával hozta azt az apró kellemetlenséget is, hogy meglévő képességeink nagy része teljesen feleslegessé válik, s így karakterenként három-négyet fogunk csak használni a meglévő 20-ból. Szerencsére indulás előtt lehetőségünk van lenullázni a szereplők képességeit, így jóval praktikusabban választhatjuk ki a számunkra legideálisabb pusztító tulajdonságokat. Az új képességek mindegyike hihetetlenül hatékony és erős, minek köszönhetően a játék nehézségi szintje (legalábbis számomra) jóval alacsonyabb tartományba vándorolt. Ennek eredménye, hogy egyszer sem kellett játékállást visszatöltenem egy rosszul sikerült csata után. Állóképességünk és energiaregenerációnk is jóval kevésbe csökken a harcok során, mint a Vérvonalak esetében, s a csaták után már nem szükséges perceket várnunk, mire maximálisra töltődnek az egyes értékeink.

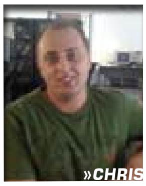
AMI MÉG MINDIG BOSSZANTÓ

De sajnos nem minden fenékig tejfel az Eszmélésben (sem). Jó példa erre az újonnan érkező szakma, a Rúnakészítés. E képesség révén pontosan azt készíthetünk, amire gondoltok, azaz rúnákat. Ezeket a rúnákat fegyverekbe pakolva hatékonyabbak lehetünk, no és persze látványnak sem utolsó, ahogy lángoló vagy villámló karddal kaszaboljuk a gonosz népeket. Újdonságként már nemcsak fegyverekbe, de testpáncélokba is pakolhatunk kiegészítőket, legalábbis a minőségibb darabokba. A szakmának köszönhetően elkészíthetjük saját rúnáinkat is, ami folyamatában sokban hasonlít a Diablo gem-mizériájára, azzal a különbséggel, hogy itt egy teljesen átláthatatlan füzetben kell összeillesztenünk a kívánt rúnaköveket. A dolog úgy működik, hogy fogunk két egyforma rúnát, amit összeillesztve kapunk egy nagyobbat, és ezt hat lépcsőn keresztül ismételhetjük meg, közel 10-féle rúnával. Recepteket kalandjaink során szerezhetünk, vagy vásárolhatjuk őket kereskedőktől, s ezek ömlesztve kerülnek fel egy listára, ahol aztán semmiféle szűrést, rendszerezést nem tudunk elvégezni. Ezt látva felötlött bennünk a kérdés, hogy vajon ki veszi a fáradságot, hogy ezt a nagy kuszaságot átnyálazva az amúgy is tápos, gyakran 80-100 sebzést okozó fegyvereit öt ponttal tovább erősítse – mert nagyjából ennyit erősítenek az egyes rúnák... Hasonlóan idegesítő volt, hogy a kameramozgatás következtében rengeteg épületelem vagy természeti képződmény blokkolja majd rálátásunkat a csapatra, és ez ugye már az alapjátékban is elég bosszantó tudott lenni. Na de félretéve nemtetszésünket, az Eszmélés alapvetően jól sikeredett. A történet, ami legfontosabb elemét képezi egy kalandjátéknak, most is rendkívül szórakoztató, és rengeteg lehetőséget rejt magában, nem beszélve társainkról, akiket izgalmas élmény lesz megismerni. Az új terület és az új szörnyek, akik közt számos érdekesebb faj is felüti majd a fejét, töméntelen felfedezni valót kínálnak, és ezeket minden Dragon Age játékosnak kötelezően meg kell tapasztalnia.«

GRAFIKA»	»88%
HANG ÉS ZENE»	»82%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»89%

www.pcguru.hu/1858

»Végre egy nagyobb kalandcsomag kedvenc szerepjátékunkhoz. Kár az apróbb bakikért, amiket mostanra még mindig nem sikerült orvosolni.



»CHRIS

PRO »Jól felépített történet új szereplőkkel, no és persze rengeteg új tárgy, szörny, és küldetés.

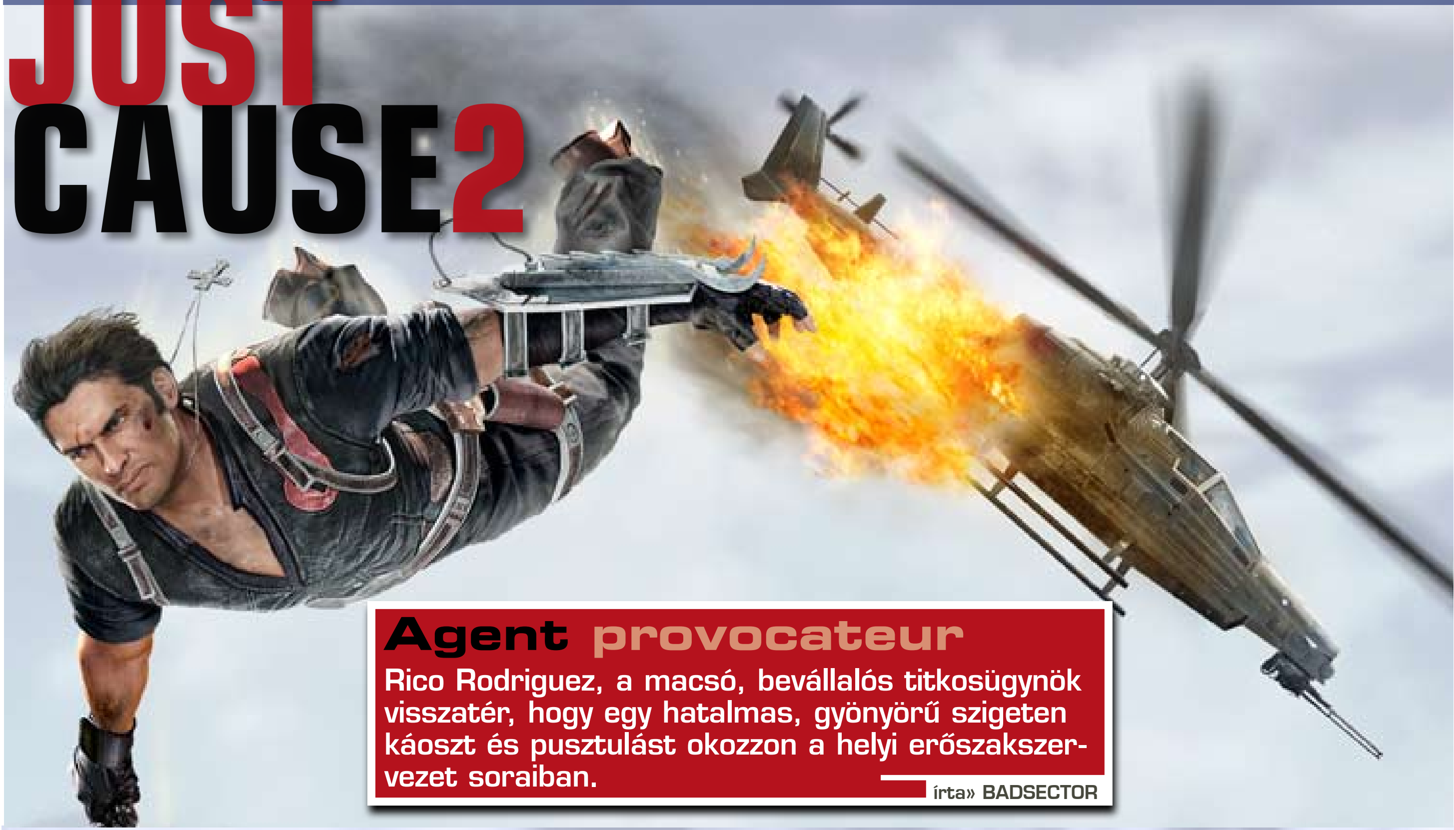
KONTRA »Az új szakma használhatatlan és a kamerakezelés még mindig nem megoldott.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 1.4GHz, 1GB RAM, 128MB-os VGA, 20GB HDD

»87%«

»fejlesztő: Avalanche Studios »kiadó: Square Enix »web: www.justcause2.com

JUST CAUSE 2



Agent provocateur

Rico Rodriguez, a macsó, bevállalós titkosügynök visszatér, hogy egy hatalmas, gyönyörű szigeten káoszt és pusztulást okozzon a helyi erőszakszervezet soraiban.

írta» BADSECTOR

Na ne, ilyen nincs! – hányszor kiáltottál már felel így egy James Bond-filmben látott, teljesen irreális akciójelenet miatt, mikor a 007-es ügynök már-már a fizika törvényeinek is ellentmondva hajt végre hajmeresztő kaszkadőrmutatványokat. A Just Cause 2 azonban teljesen felülmúlta ezen a téren James Bond bármelyik filmvásznas kalandját. Ebben a játékban a hangsúly az állandó, agyament akción van. A pillanat töredéke alatt tudod például Pókember módjára felrántani magad egy helikopterre speciális, kampós végű, kilőhető köteled segítségével, hogy aztán a pilótát megverve és a fülkéből kirántva átvedd az irányítást. Persze az ellenség sem rest, és a földről rakétákat indít, amelyek aztán telibe trafálják gépünket. Miközben a hatalmas szitakötő lángolva és füstölve zuhan a mélybe, mi egyetlen gombnyomással kiugorhatunk és kinyithatjuk ejtőernyőnket, majd némi zuhanás és lavírozás után egy motorbicikli tetején landolhatunk, hogy a tulajdonost kiütvén a nyeregből vadul száguldozni kezdjünk – hátunkban a szirénázó rendőrséggel. Ez a jelenet mindössze egyetlen röpke pillanat Rico Rodriguez életében, akivel ezúttal Panau szigetén kavarhatunk…

ÁLMAINK SZIGETE?

Csakúgy, mint elődjében, a Just Cause 2-ben is az az igazi poén, hogy a hatalmas szigeten tulajdonképpen azt csinálunk, amit akarunk – tehát nagyon leegyszerűsítve egy újabb Grand Theft Auto-klónnal van dolgunk, csak éppen titkosügynökkel a főszerepben. Adva vagyon egy banánköztársaság, amelyet egy szokásos elvakult és hataloméhes diktátor irányít. Polgárainak élete abszolúte nem érdekli, viszont a helyi milícia állandóan az ő parancsait lesi, így bármelyik polgárt halálra gázolhatjuk, büntetlenül elvehetjük a járműveiket, a járőröző katonaság a kisujját sem fogja mozdítani, viszont egy katonai objektumba behatolva nyakunkon az egész hadsereg. Ilyenkor sokféle módon megpattanhatunk a helyszínről, de akár Rambo módjára le is mészárolhatunk mindenkit, felrobbanthatjuk Folyt. 54 old.

»Figyelem: otthon ezt semmiképp ne próbáljátok ki

»Kár, hogy nem nyaralni, hanem törni-zúzni jöttem...

»KIFEJEZETTEN ÉDESSZÁJÚAKNAK«

Már csak a jól ismert, rendkívül idegesítő és gyakran hallható Family Frost hangeffektus hiányzik abból a fagylaltos autóból, amelyet a SQUARE ingyenesen letölthetővé tett minden Just Cause 2-tulaj számára. A pusztán 1,43 MB-os fájlnak köszönhetően egy rózsaszín Chevalier járgánnyal gazdagodik a repertoár, és a sajátos autót úgy kaphatjun meg, hogy telefonon felhívjuk a szokásos feketepiacos emberünket!«

»Fő a változatosság«

A Just Cause 2-ben a küldetések egy része attól igazán szórakoztató, hogy sokféleképpen megközelíthetjük a kijelölt célpontokat. Persze egész egyszerűen oda is autózhatunk a helyszínekhez, abban viszont mi a poén? Az alábbiakban egy katonai objektum kétféle megközelítését mutatjuk be.

1

Először is kössünk el egy repülőgépet, lehetőleg egy egyszerű, ártatlan civil „madarat”, amire nincs rápingálva, hogy „szuperügynök vagyok, ide lőjetek!” A képen látható kis járgány meg is teszi…

Szálljunk fel jó magasra, aztán ugorjunk ki a gépből, sorsára hagyva a kis repülőt, amely valahol a sziget egyik szegletében majd a földhöz csapódik, ilyen módon is káoszpontokkal gazdagítva hősünket.

Miközben zuhanunk lefelé, közeledik a mélyben az objektum. Ilyen magasan még ne nyissuk ki az ejtőernyőt, mert amíg földet érünk, a szép látvány ellenére is elunjuk az életünket. Bőven ráér akkor, ha már olyan 300-500 méterre vagyunk.

Akrobatikus alakításunk jutalma, hogy a szatellit kiálló pontján landolunk – némi navigálást követően. Ugye, hogy már csak a látvány miatt is megérte ez az attrakció…

2

Persze akinek tériszonya van, másféle útvonalon is megközelítheti a célpontot. Erre remek lehetőséget nyújt egy magára hagyott luxusmotorcsónak, amelyet egy laza mozdulattal elköthetünk.

Bár ennél az útvonalnál alulról kell a csúcsra jutnunk, azonban semmi gond, itt sem kell lépcsőt másznunk (legfeljebb csak az amatőröknek…), hiszen itt speciális kütyünkkel megcsáklyázva az épületet juthatunk egyre feljebb és feljebb…

»MIDNITE_ IS MEGMONDJA: PANAUBAN A KÁOSZ OKOZ TÉGED!«

AZ ÉLVEZET FORRÁSAI:

A tökéletes szabadság, a valósággal köszönő viszonyban sem lévő fizika, a korlátlanul használható „grappling hook” és az ejtőernyő visszatérése. Ami Panau szigetén nem robbantható, gyilkolható vagy vezethető, az fegyver. Gerillaparadicsom trópusi-szovjet utánérzéssel, melyben a rend felforgatójának szórakoztató szerepét kapjuk – ráadásul rájövünk, hogy a Lost sorozat szigete is ezen a tájon található. Mit ne szeretnénk ezen?

TÖRTÉNET IS VAN:

A sztoriban foglalt feladat amúgy nem egy sudoku rejtvény: e fiktív ország nagyvezírét, Pandak Panay elvtársat szeretnénk múlt időbe tenni, és bármi történik, a summázat mindig az, hogy „okozz minél több káoszt”! Nos, szívesen.

ELLENVETÉS:

A beharangozók szerint „kidolgozottabb, markánsabb” vonásokkal rendelkező Rico-nak szimplán csak mélészájú tuskóképe van, ráadásul hideg és mizantróp jellemével egyedül a pszichopaták tudnak azonosulni – halála ugyanolyan örömet okoz, mint sikeres küldetései. Ja, és az összes szinkronhang rettenetes. Szóval, ha átvezető videó jön, kapaszkodjunk erősen a grappling hookba!«

»Ez a csávó komolyan ezt hiszi, hogy a mopedjével lenyomhat...?

»Gyertek át az én oldalamra srácok, itt sokkal izgalmasabb utazni...

a fél szigetet, illetve olyan hajmeresztő, agyament kaszkadőrmutatványokat hajthatunk végre, amelyeket még akciófilmekben is ritkán láthatunk. A játék óriási vonzereje, hogy a hatalmas szigeten szinte korlátlanul, szabadon garázdálkodhatunk. Az akciójelenetek gyakran mulatságossá is válhatnak: megtehetjük például azt is, hogy a speciális kampóvégű kütyünkkel odakötjük az ellenség járművét egy repülőgéphez, amelybe beugorva és a magasba szállva a levegőbe ránthatjuk a rémülten ordibáló katonák dzsipjét. A GTA-ra jellemző szabad játékmenet terén tehát a Just Cause 2 majdnem a GTA IV szintjén van, viszont ami a történetet, illetve a főküldetéseket illeti, az már egészen más tészta...

B MOZI, B SZTORI, B KÜLDETÉSEK...

Ezúttal is kapunk valamilyen sztorit, ami az őrült akciót összeköti, de ezen a téren ne tessék a Rockstarhoz mérhető minőségre számítani. A történet nagyjából annyira hiteles, mint az őrült kaszkadőrmutatványok, amelyeket végre kell hajtanunk. Csakúgy, mint az előző részben, itt is Ricót, a The Agency nevezetű amerikai (persze nem létező...) kormányügynökség legjobb emberét alakítjuk. A jó fizikumú, viszont elég viseltes fejű, sok Tequilát látott (és megivott) Rico igazából végig színtelen, elég érdektelen szuperhős marad, nála pedig már csak a többi szereplő érdektelenebb. A szinkronhangok annyira bénák, hogy az már szinte jó. Igazából hamar el is veszítettem az érdeklődésemet azzal kapcsolatban, hogy ki kivel van, melyik terrorista vagy forradalmár utálja a másikat, és egyáltalán miért is harcolnak. A legtöbb küldetés úgyis csak arról szól, hogy valakit meg kell ölni, el kell rabolni, vagy meg kell szerezni egy szuperfegyvert, és indoklásképpen pusztán annyit kapunk, hogy „ej, de jó is lesz majd ez a cucc a mi kis forradalmunknak!" A legtöbb küldetés egyébként is mindössze ürügyként szolgál arra nézve, hogy felrobbantsunk valamilyen katonai épületet, benzinkutat, víztárolót, radarállomást vagy olajkutat.

KIROBBANÓ ÖRÖMMEL

A játékban amúgy is a robbanásoknak jut az igazi főszerep. Az állandó rombolás ugyanis káoszhoz vezet, ami a Just Cause 2-ben a legfontosabb értékmérő – tulajdonképpen egyfajta pénznemnek is tekinthető. Ahhoz, hogy új küldetéseket kapj, és más speciális fegyverekhez, járművekhez juss, a lehető legtöbb rombolást kell okoznod Panau szigetén. Ha kalandjaid során bárhol egy víztoronnyal, hatalmas üzemanyag-konténerrel vagy radarállomással találkozol, akkor már tudod is, mi a feladatod: fel kell robbantani. Vagy egyszerűen szétlövöd, vagy mondjuk belehajtasz valamilyen járművel. Nincs is annál nagyobb mulatság, mint amikor egy lángoló járművel

»TELJESÍTMÉNYTESZT«

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND **Memória:** 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ **CPU:** AMD Athlon II X2 245 **VGA:** Gigabyte Radeon R5570C-1GI 1 GB **Alaplap:** ASUS M4A78-VM **Tápegység:** FSP 400W FSP400-60APN	**55 FPS** 1280*1024-es felbontás mellett minden érték a minimumon, illetve amit lehet, kikapcsoltunk. A mérés a játék saját benchmarkjával készült a Desert Sunrise pályán.	**39 FPS** 1280*1024-es felbontás mellett minden érték mediumon (ahol nincs medium, ott high), az élsimítás és az anizotropikus szűrés a lehetséges maximum fele.	**18 FPS** 1280*1024-es felbontás mellett minden érték a lehetséges maximumon, és itt azért már nem volt zökkenőmentes az élmény, habár a játék továbbra is játszható.
AQUA electromax GURU MAX **Memória:** 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ **CPU:** Intel Core i3 3.06 GHz **VGA:** Sapphire Radeon HD5770 1 GB **Alaplap:** Gigabyte GA-P55A-UD3 **Tápegység:** Gigabyte Superb 460W	**130 FPS** 1280*1024-es felbontás mellett minden érték a minimumon, illetve amit lehet, kikapcsoltunk. A mérés a játék saját benchmarkjával készült a Desert Sunrise pályán.	**104 FPS** 1280*1024-es felbontás mellett minden érték mediumon (ahol nincs medium, ott high), az élsimítás és az anizotropikus szűrés a lehetséges maximum fele.	**47 FPS** 1280*1024-es felbontás mellett minden érték a lehetséges maximumon, de még így sem sikerült túlságosan megizzasztani a konfigurációt...

»HOGY KICSODA RICO? HÁT NEM TUDJÁTOK?«

Rico Rodriguez, a CIA „black ops”, tehát piszkos ügyekre szakosodott ügynöke a fejlesztők szerint nem egyetlen kém, hanem nagyon sokféle szuperhős keveréke. „Van benne egy kis James Bond, Mad Max, Jason Bourne, El Mariachi, Wolverine, Punisher, Rambo, Tony Montana, Han Solo, Che Guevara, sőt, Enrique Iglesias is!” – mesélték a fejlesztők. Ehhez a remek „körképhez” azért hozzá kell tennünk, hogy Rico annyira nem izgalmas karakter, mint amit ki lehetett volna hozni belőle. A játék során nincsenek nagy poénjai, a küldetéseket fapofával fogadja el, és ritkán reagál az életveszélyes helyzetekre, amelyekben részt kell vennie. Nem túl érdekfeszítő a többi szereplő sem, szóval a Grand Theft Auto játékmenetéhez ugyan némileg sikerült felérnie ennek a játéknak, de a sztori és a szereplők terén erről egyáltalán nem beszélhetünk.«

»A játék, ahol bármikor elmehetsz egy kis sétarepülésre…

száguldozol, már majdnem ütközöl egy üzemanyag-konténerrel, de pont az utolsó pillanatban kiugrasz a volán mögül, és miközben egy kicsit arrébb szaladsz, mutatványodat hatalmas robbanással jutalmazza a játék. Vagy akár azt is megteheted, hogy valahonnan elkötsz egy tankot, és mindent rommá lősz, amit csak lehet, amíg nem kap a te járműved is annyi találatot, hogy legjobb, ha a lángoló romokból kiugorva minél gyorsabban eliszkolsz a tett helyszínéről. A helyi milícia pillanatok alatt a randalírozásaink helyszínén terem, és mindenáron megpróbálja hősünket kivonni az élők sorából. Ilyenkor nem nagyon kell bajlódnunk a pontos lövésekkel, ez a játék ugyanis az állandó pörgős akcióról, és nem a taktikai helyezkedésről szól. Egyedül akkor érdemes rázoomolni az ellenségre, és pontos fejlövésekkel operálni, ha parancsnokokra kell lőnünk, mert ők tényleg elég szívósak. Az ellenség mesterséges intelligenciája nehezebb fokozaton inkább rendkívüli agresszivitásával, és nem agyafúrtságával próbál érvényesülni. PC-n egyébként sokkal könnyebb dolgunk van, mint konzolon, mert szinte gyermeki könnyedséggel tudjuk a fejlövéseket végrehajtani.

RÁ SE RÁNTS, EJTŐZZ EGY KICSIT!

Persze bőven akad olyan pillanat, amikor már oly mértékben körbevesz az ellenség, hogy nem segít semmi más, csak az, ha minél gyorsabban eltűnünk a tett helyszínéről. Ilyenkor nagyszerűen tudjuk használni a kampós végű, kilőhető kötelünket és a bármikor kinyitható és becsukható ejtőernyőt. (Éljen a realizmus, ugye…) Például egy közeli ház tetejére vagy felső emeletére rántva hősünket kinyithatjuk az ernyőt, hogy aztán a levegőben „ejtőzve” keressünk valahol a közelben egy arra közlekedő autót, amelyhez szintén odaránthatjuk Ricót, majd a vezetőt kirángatva elrabolhatjuk a verdát, padlógáz, és már ott sem vagyunk. A némileg a Spiderman stílusára emlékeztető játékmechanizmus nagyon feldobja a Just Cause 2-t, amely ennek köszönhetően sokkal dinamikusabb és pörgősebb, mint az előző rész. Mulatságos az is, ahogy az egzotikus sziget lakói saját akcentusukon beszélve felháborodottan tiltakoznak, amikor kitépjük őket a volán mellől, miközben Rico laza és macsó hangon közli, hogy „Bocsi, utasokat nem szállítok”. No és az sem utolsó élmény, amikor egy repülőből kiugorva ejtőernyő nélkül lebegsz a levegőben Panau gyönyörű hófedte csúcsai vagy hatalmas tavai fölött, amelyeket bearanyoz a napfény csillogása. Amikor pedig a víz alatt úszunk, igazi óceáni paradicsom tárul elénk, tarka-barka halakkal, korallvilággal, nagyszerű vízeffektusokkal.

> »A legfrissebb információk szerint a játékért felelős fejlesztőcsapat nem ül a babérjain, hanem már javában készülnek a Just Cause harmadik eljövetelére«

TUK-TUKBA SZÁLLNI, HÚDEKAFA!

A döbbenetesen nagy szigeten a lehető legváltozatosabb járművekkel furikázhatunk. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: megtalálható itt például az Indiára emlékeztető „tuk-tuk” is, de nem hiányoznak az egzotikus sportautók vagy helyi buszjáratok sem, illetve a földi járművek mellett helikopterekkel, vadászgépekkel hasíthatunk a levegőben, vagy halászhajókkal, hadihajókkal, motorcsónakokkal szelhetjük a tavak, folyók hullámait. Több mint százféle jármű áll rendelkezésünkre, úgyhogy sohasem fogunk unatkozni. Komoly fizikára ne tessék számítani, ez nem az a játék, ahol ennek jelentősége van – igaz, a Just Cause sohasem a túlzott realizmusról szólt, bár ez a rész lényegesen jobb ezen a téren is, mint az előző. Ha nincs a közelben éppen semmilyen járgány (Panau szigetének elhagyatottabb részeinél ez gyakran előfordul), akkor telefonon rendelhetünk valamilyen csodaautót a feketepiacról, illetve, ha elfogyott a skúló, fegyvert is kérhetünk, bár utóbbi elég felesleges, lévén hogy úgyis könnyen tudunk szerezni másik mordályt.

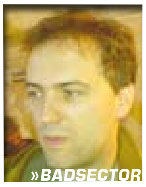
AMI JUST NO ÉS AMI JUST FUN

Sajnos az előző részhez hasonlóan a Just Cause 2-ben is találunk amatőr hibákat, és ezeket érdekes módon pont akkor vesszük észre, amikor a küldetéseket hajtjuk végre. A szkriptelt küldetéseknél például borzasztóan idegesítő NPC társaink buta mesterséges intelligenciája, komoly szitkokat eredményez, mikor pajtásaink lazán belegyalogolnak az ellenség tüzébe. Azoknál a missziónál, ahol visszaszámlál az óra, rettentően bosszantóak az irányításbeli bénázások vagy a motor hiányosságai. Emellett egy idő után fárasztóak és unalmasak a mindig ugyanúgy lezajló erődelfoglalós feladatok is. Mégis, a Just Cause 2-ben annyi agyament akciójelenetben vehetünk részt, a hatalmas sziget pedig oly sok felfedezésre váró gyönyörű helyszínt és lehetőséget kínál, hogy érdemes pár napnyi vakációt Panauban tölteni.«

GRAFIKA»	»92%
HANG ÉS ZENE»	»78%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»91%

www.pcguru.hu/483

»Panau hatalmas, gyönyörűen kidolgozott szigetének és a nonstop, grandiózus akciójeleneteknek köszönhetően a Just Cause 2 felejthetetlen élmény minden akciórajongónak.



»BADSECTOR

PRO »Hatalmas és gyönyörű terület, őrült akció és lélegzetelállító grafika.

KONTRA »A sztori elég gagyi, a karakterek uncsik, a küldetések során sokféle apró hibába is belebotlunk.

GÉPIGÉNY» Athlon 64 X2 4200/Pentium D 3GHz 2 GB RAM, 256 MB VRAM, 10 GB HDD

»89%«

THEATRE OF WAR 2 KURSK 1943

»fejlesztő: 1C »kiadó: Battlefront.com »web: battlefront.com

Ez nincs elKurskva...

Időről időre nekiszalad egy fejlesztő a 2. világháborús témának, és próbálja játszhatóvá szelídíteni a korabeli zűrzavart. A Theatre of War kétségkívül nem ilyen, nem egyszerűsítget, és nem köt kompromisszumokat. Az események valós lenyomatát kapod az arcodba, most éppen a történelem legnagyobb tankcsatáját...

írta» TIKA

A Battlefront.com egy nagyon szűk rétegnek készít játékokat, persze nem szándékosan hajtják el a potenciális vevőket, csak épp az alkotásaikba bevitt lexikális tudáshalmaz és realizmus ritkán találkozik a könnyebb babérokra vágyó nagyközönség igényeivel. Jó példa erre a Combat Mission sorozat, de a Theatre of War sem a játszhatóságáról vagy a könnyű játékmenetről híresült el. Mindkettőben magasra tették a mércét, a játékos hiteles körülményekkel szembesül, és ugyanazokat a bukatókat – terepviszonyok, technológia, morál – éli meg, amelyek a nagy történelmi elődöket is megkísértették...

CITADELLA HADMŰVELET

Jelen esetben a 2. világháború öt napját (1943, júl. 5-10.) vesszük célba, a kurszki kiszögellésben megvívott páncéloscsata bevezető nyitányát, ahol német páncélosok indultak rohamra, hogy lezárják a frontvonal kitüremkedését, és felmorzsolják a beásott szovjet erőket. Az eseményeket mindkét fél szemszögéből megvizsgálhatjuk, 9-9 küldetésre lebontva, így német oldalról a Grossdeutschland hadosztály, szemben pedig a 6. gárdahadsereg és az 1. harckocsihadsereg kötelékében tehetünk próbát. Minden ütközet előtt lehetőség van a rendelkezésre álló pontértékből saját kezűleg összeválogatni a különítményt, tehát féltucatnyi páncélos, néhány önjáró löveg, pár félhernyó és 20-30 fő gyalogság szedhető össze a szükséges parancsnoki hierarchiával (tisztek) körítve. A német oldal majd ´40 harceszközt kínál – a Kurszknál debütáló önjáró tarackokat (Hummel, Wespe) és páncélosokat (Panther, Tiger) is beleértve, viszont a szovjet repertoár kicsit szerényebb (30 különféle jármű, löveg).

VEGYTISZTA HÁBORÚ

A játék kizárólag az adott ütközetek lejátszására fókuszál, felállítod a hadrendet, és valós időben a lovak közé csapsz. Ha elfogy a muníció, akkor bizony nincs utánpótlás, sőt, a lerokkant harckocsikat se fogja senki megjavítani. Utóbbinak főként akkor van zamata, ha a rohamlövegek lánctalpát kapja le egy-egy találat, mert ezeken nincs forgatható torony, tehát szinte kizárt, hogy beleszóljanak a további harcokba... A terepviszonyok egyébként kifejezetten aljasak, rengeteg tankcsapda, lövészárok volt/van (vagy 5000 km-t ástak ki a jó szovjet kubikusok), ez nem vitás, de a pályák tagolása és a tereptárgyak, falvak elhelyezése is olyan, hogy úgy érzed, céllövöldében vagy, csak épp te csücsülsz a hurkapálcán. A realisztikus line of sight, azaz az adott egység által belátható terület ilyenkor nem élményelem... Ugye egy beásott vagy bokrok közé bújtatott

»Akárcsak a valóságban: nem egészen átlátható...

»KURSZK SZÁMOKBAN«

1942-43 telén a szovjet előrenyomulás Orel és Belgorod között, Kurszk térségében egy kiszögellést alakított ki a frontvonalon, és már ekkor lehetett sejteni, hogy ’43 nyarán itt komoly harcok lesznek. A szovjetek alaposan felkészültek, 400 000 db aknát raktak le, és 40 km mélyen, páncéltörő gócokkal megerősített védelmi vonalat hoztak létre, továbbá közel kétmillió embert és 5000 páncélost vontak össze a térségbe. A másik oldalon, jóval kevesebb hadianyag (1:3-hoz arány nagyjából) állt a németek rendelkezésére, de a minőségi fölényben – ekkor vetették be a Tigris és Párduc harckocsikat – és hadvezetésük képességeiben bízva kitartottak a támadás mellett. A csata megítéléséről és a számokról a mai napig vitatkoznak a történészek, nagyjából a németek 30 000 fős veszteségével szemben negyedmillió szovjet katona esett el, ám a németek nem tudtak áttörni, és a páncélosaikat sem tudták olyan ütemben pótolni, mint a szovjetek…

»Ennyi fa között fel sem tűnik egy-két „osonó” tank…

»WARGAME-EK HAZÁJA

Az 1997-ben megalapított Battlefront.com a wargame-ekre specializálódott, kizárólag stratégiai és szimulátor-játékokat készít alaposan rákoncentrálva a történelmi hitelességre. Az ezredfordulón megjelent Combat Mission egy új műfajt, a fázisokra bontott hadviselést vezette fel. A Theatre of War pedig ennél lényegesen „egyszerűbb” játékmenettel, de jóval átfogóbb háttérrel – francia és lengyel(!) küldetéssorozat a megszokott felek mellett – landolt 2007-ben. A második rész, Africa 1943 címmel a múlt évben jött ki, és időközben még az első részt is megtoldották egy kiegészítő lemezzel, amely Belorusszia felszabadítását dolgozta fel.«

páncéltörő löveg lapos profilját esélytelen, hogy elsőként szúrd ki, te csupán csak hallod (megjelenik a felderített zajforrás a képen), amikor az már régen tüzel rád. Minden katonának neve, rangfokozata, egyéni képességei vannak, amelyek a küldetések után fejleszthetők, és ilyenkor gondoljunk majd arra, hogy a felderítés hatásfokánál foghat vastagabban is a ceruzánk. A haditechnika pedig mintha egy makettkiállításról gördült volna a képernyőre, a tankokon hiteles toronyszám, álcázófestés látható, az egyes fegyverek működése, lőszerkészlete, a kilőtt lövedék ballisztikája, rombolóereje példásan van modellezve.

KÖZELRŐL MAKETT, TÁVOLRÓL LÉGYPISZOK

Lényegében egy sallangmentes, ugyanakkor meglehetősen precíz irányítást lehetővé tevő, valós idejű keret veszi körül a stratégiai részt. A parancsok kiadása közben szabadon megállíthatod, lassíthatod vagy gyorsíthatod az időt. Az utasításkészlet tartalmaz viselkedési modulokat (defenzív, offenzív beállítottság), és minden szükséges extrát (vontatás, füstgránátok, járművekből ki- és beszállás stb.) A látvány meglehetősen kétarcú, ha ránagyítasz bármelyik harceszközre vagy a földön tartod a kamerát, egész elfogadható a kép, ám ahogy távolodunk, úgy lesz egyre funkcionálisabb és rondább. A méretarányok megtartása és a helyes lőtávolságok kialakítása sajnos ebben a műfajban egyszerűen nem kedvez a szemnek. Harc közben már csak az ikonok alapján tudsz beazonosítani egy önjáró lövegnek becézett pacnit, szerencsére a táj eközben azért őriz értékeket – példás rombolhatóság (a lánctalpak legázolhatnak fákat, házakat, gyakorlatilag mindent) és elfogadható látkép. A játék futtatásához egyébként erős hardver kell, rendesen beszaggat már közepes felbontásokon is, bár az első rész sem az optimalizálásról volt híres.

GERMÁNÉKNÁL A SZÍVATÓ „ON” ÁLLÁSBA RAGADT…

Német oldalról különösen brutálisra sikeredett a játék, míg szovjet oldalon sokszor meg sem kell mozdulni a sikerhez. A statikus védelem előnye nyilvánvaló, de a fejlesztőknek is van sara benne. A Grossdeutschlanddal az a szégyen ért, hogy harmadszor is neki kellett rugaszkodnom az első küldetésnek, normál szinten. Az első próbálkozást még meg lehet magyarázni: piszok ruszkik tele voltak csatarepülővel… Ahogy Humphrey Bogart mondaná: „Játszd újra, Sam”, szóval vásároltam légvédelmet, ám ekkor azon hasaltam el, hogy egy mély árok egyetlen használható töltésén leküzdhetetlen forgalmi akadályként lángolt az egyik Tigrisem. Három a magyarok istene, tehát tüzérséget is vettem komolyat, aknavetőt kettőt, és indirekt (amikor nem látsz rá a célra) módon belőttem minden lehetséges helyet, ahol páncéltörő löveget sejtettem. Aztán laza hullámokban megindítottam a gyalogságot, és mögöttük toltam előre a páncélosokat, rohamlövegeket, a sort pedig a légelhárítók és az aknavetős félhernyók zárták. Nálam ez lett a nyerő módszer, de ugyanilyen eredményes, ha apróbb harccsoportokkal kierőszakoljuk a védelem válaszát, és a nyilvánvaló helyekre zárótüzet árasztunk a rohamlövegekkel. A sikeres támadást mindig egy ellenlökés követi, tehát nem szerencsés a mindent bele mentalitás, ahogy a nagy frontális támadás sem. A kilőtt egységek után pontokat kapunk, amelyek légi támogatásra, tüzérségi tűzre vagy segélycsapatokra válhatók be, és az AI ugyanígy gazdálkodhat a maga oldalán. A gépi intelligencia egyébként a taktikai résznek ugyan meg tud felelni, de ordas hézagok vannak az útvonalkeresés és a közelharc frontján. A lövészárkokban folyó paródiát jellemezném egy megtörtént esettel: miután a páncélosom se leküzdeni, se letaposni nem tudta az egyetlen orosz túlélőt, öt emberemet vezényeltem a helyszínre, az ötödik kézigránátot dobott a tusakodók közé, és csak a szovjet baka futott el…

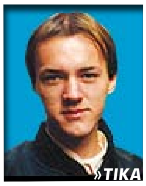
NEM KELL MINDIG KAVIÁR

A készítőket dicséri, hogy a tartalmi részen nem spóroltak, kapunk egy teljes enciklopédiát, egy komplett (pálya és küldetés) szerkesztőkészletet, jól működő multiplayert, de mindenek felett tömény realizmust. Sajnos az ilyen fokú precízség – számol még a harcjárművekben fellelhető optikákkal, mozgással, szögekkel stb. – vagy a látja/nem látja és látja/de nem lőhet viszonyok az átlagos játékosoknál inkább rombolják a játékélményt, mintsem növelik, szóval csak megszállottaknak merném ajánlani…«

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu

»„Saját felelősségre…” Már játéknak nevezni is durva, hisz ez itt egy vérprofi csataszimulátor, amely rendesen ráfeküdt a realizmusra, kár, hogy nincs élvezhetőbb formába csomagolva…



»TIKA

PRO »Páncélzat, ballisztika és minden haditechnikai mutató a helyén…

KONTRA »Szaggat, az AI is bakizik, és felemások a nehézségi szintek.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 vagy AMD 64 X2 CPU, 2GB RAM, GEF 6600 vagy ATI X1900, 3,5GB HDD

»63%«

»fejlesztő: Blue Byte »kiadó: Ubisoft »web: www.thesettlers.com

SETTLERS 7
PATHS TO A KINGDOM

Hejhó, hejhó, hét törpe ásni jő...

Előző számunkban az Anno 1404 kapcsán arról elmélkedtem, milyen nehéz a játékkritikus élete. Nos, a sors úgy döntött, megmutatja, milyen is az igazi kihívás: az új Settlers alaposan feladta a leckét.

írta»]{REDENC

Tavaly írtam egy előzetest a Blue Byte és a Ubisoft közös porontyáról, amelynek lényege egyetlen látszólagos paradoxon volt: a fejlesztők ígérete, mely szerint a sorban hetedik rész visszakanyarodik a gyökerekhez, és a tény, mely szerint napjaink átlagjátékosa (tisztelet a kivételnek) kiütést kap, ha az „egy meg egy az mennyi?" problémakörnél kicsivel is bonyolultabb feladatot kell megoldania. Sajnos megint bebizonyosodott, hogy igazam van, és ez nemcsak a széria további sorsára hathat ki, hanem, ahogy a bevezetőben is említettem, az én dolgomat is alaposan megnehezíti. Bal vállamon angyal, a jobbon ördög üldögél, és felváltva suttognak a fülembe. Amikor nekiállok írni e cikket, még nem tudom, melyikük kerül ki győztesen. Kemény meccs lesz – nagyon kemény...

GYÖKVONÁS FEJBEN...

Miután a széria még az ősidőkben gyűjtötte magának híveit, a fiatal (vagy a csak az „elfajzott" újkori részeket ismerő) játékosoknak annyit: a Settlers sajátos színt képviselt a stratégiai játékok palettáján, a sikeres játékhoz ugyanis a bonyolult gazdasági láncolat megértése, a feladatok germán precizitású végrehajtása szükségeltetett, no meg sok türelem, idő, pepecselés. A baj, ahogy azt fentebb és korábban is említettem, hogy a mai kor spílerének sem ideje, sem türelme nincs, egy kettőnél több elemű folyamat átlátása pedig az ördög és a tömjénfüst közmondásos nexusát idézi elő. És hogy nem a levegőbe beszélek, arra jó példa a neves amerikai IGN szakírójának tesztje, aki 60%-ra értékelte a játékot, és épp ez volt a baja: lassú, frusztráló, nehéz, érthetetlen és kaotikus. Pedig dehogy (Angyal–Ördög 1:0). Illetve mégis! (1:1). Hm, úgy látom, a meccs további élvezetéhez be kell mutatnom az új Settlerst... A játék tehát nagyjából az ismert alapokon nyugszik: adott egy placc, amelyen a legtöbb esetben csak a várad, egy kocsma és pár épület áll, és egy győzelmi feltétel, amelynek eléréséhez min-

»Mindig büszkeséggel tölt el, ha végignézünk a kis birodalmunkon...

»TERMELÉSI LÁNC OKOSAN«

Okos tervezéssel az induló fő raktáradat stratégiai ponttá alakíthatod. Építs két kutat és három farmot a közelébe, kettőhöz két-két búzamezőt, a harmadikhoz egy malmot és egy sertéshizlaldát (így később lehetőséged lesz a bővítésre is). Ha ez megvan, akkor jöhet mellé egy normál lakóház sörfőzdével, pékséggel, és egy nemesi lakóház, mészárossal párosítva. Ha megvannak az épületek, akkor ezt a fő raktárat utasítsd a búza, a víz és a nyers hús begyűjtésére. Ha a lakóházat „fancy food" evésre állítod, gyorsabban termelődik a sör, ami egyébként a játék egyik legfontosabb iparcikke (ami mondjuk nem olyan meglepő, elvégre derék német srácok a fejlesztők...)«

»TECHNOLÓGIA«

GEOLOGY: A bányászok termelése 60, a kőfejtőé 40%-kal gyorsul.
PIECEWORK: A lakóházak munkaterületén duplájára nő a termelés sebessége.
ORNAMENTATION: +2 presztízspont.
ARCHITECTURE: Az építők kétszer gyorsabban melóznak, az épületfejlesztések olcsóbbak.
DICTIONARY: A technológiák kifejlesztéséhez harmadannyi szerzetes kell.
ENGINEERING: Nincs többé szükség szerszámokra (!).
SPYGLASS: Fontos információkat tudhatsz meg az ellenség haderejéről és gazdaságáról.
EXERCISE: +1 presztízspont, a katonák gyorsabban regenerálódnak és indulnak csatába.
REINFORCEMENT: Az erődítmények 50%-kal több sebzést állnak ki.
FORCED MARCH: +1 presztízspont, a sereg kétszer gyorsabban mozog.
BALLISTICS: A muskétások, ágyúk és erődítmények nagy hatótávú támadása 33%-kal nagyobbat sebez.
CHARGE ATTACK: A pikások 40, a lovasok 50 százalékkal nagyobbat sebeznek.
FORESTRY: A fák 40%-kal gyorsabban nőnek, a famunkások ~55%-kal sebesebben termelnek.
AQUACULTURE: A még nem kimerült halászterületek +5 halat kínálnak és regenerálódnak, a halászok termelése 44%-kal gyorsul.
ANIMAL HUSBANDRY: Az állattenyésztők termelési ideje ~45%-kal gyorsul.
SCARECROW: A gabonatermesztők és molnárok termelése, a búza növekedése kétszer gyorsabb.
PURITY LAW: A sört a kocsmában egy arany helyett kettőért adhatod el.
HYGIENE: A polgári lakóházban +2, a nemesiben +4 ember számára lesz hely.
VICTORY POINT: Egy győzelmi pont.

»Pápát választottunk? Vagy csak készül az ebéd...?

»LEGYEN SAJÁT MENTOROD!

AVAGY A TUDÁS SEM JÖN MINDIG MAGÁTÓL...

A játék érdekes megoldása a mentorrendszer. A Profilodnál beállíthatod, hogy részt veszel-e ebben az opcióban; ha az igenre böksz, lehetőséged van a főmenü megfelelő ikonjára (felső sor, kérdőjel) kattintva feltenni egy kérdést, amire a neked kijelölt mentor válaszol – tulajdonképpen ez egy kétszemélyes chat. Természetesen ha megválaszolják a kérdésedet, illik az általad megszerzett tudást továbbadni, így egyszerre lehetsz mentor és „mentorált".«

den esetben ki kell építened egy meglehetősen kifinomult termelési láncot. Az első csavar ott következik, hogy a játéktér régiókra van osztva, és egy területen csak adott fajta és limitált mennyiségű nyersanyag áll rendelkezésre, a többi „országot" viszont különféle erejű és összetételű hadsereg védi, így rá vagy kényszerítve a katonai hódításra a továbblépéshez. Hozzáteszem, a hírig facsipesz egyszerűségű, semmiféle lehetőséged nincs a taktikára, a két csapat egymásnak rohan, aztán győz, aki győz. Van ugyan lehetőség a hadvezér lecserélésére (persze jó pénzért), ezek között vannak közel- és és távolsági harcban jártas szakértők, ám ha ezt megléped, az előző tábornok viszi magával az alárendeltjeit is, és nulláról kell nekiállni egy új sereg felépítésének. Jaj...
Természetesen a győzelemhez nem szükséges minden régiót elfoglalni, a játékstílusodtól függ ugyanis, hogy miként sáfárkodsz a javakkal, amit ráadásul egy új szisztéma is megbolondít: sok esetben nemcsak katonai erővel foglalhatsz el egy végvárat, hanem térítéssel vagy megvesztegetéssel is. Előbbihez templomot kell építened, itt adott számú papot „gyártani" és őket elküldeni az erődbe, utóbbihoz exporthivatal szükséges, ahol kereskedőt bérelhetsz, ő fogja célba juttatni a tetemes sápot. Persze ez is csak papíron ilyen egyszerű, miután a csuhásokhoz sört kell termelned, ehhez viszont kell egy farm, kút, sörfőzde, ezek megépítéséhez deszka, kő, a kufárnak pedig kabát kell, ami ugyanilyen többlépcsős feladat. A katonák képzése bár egyszerűbb, mint régen, hiszen csak kaja és arany kell hozzá (no meg szabad lakóhely), azért a tallérok előállítása vérverejtékes feladat: arany- és szénbánya, plusz pénzverde (és szerszám) kell hozzá, ezek híján azonban a kocsmában is lehet szerezni, ugyanis a tulaj jó pénzért megvásárolja a sörkészletedet, de akár a kereskedelem is segítségedre lehet, már ha sikerül elfoglalni egy kikötővel bíró területet, ráadásul immár hajót sem kell ácsolnunk a portyákhoz.

...NÉMI SEGÍTSÉGGEL

A már emlegetett egyszerűsítések végigvonulnak az egész játékon, érdekes például a munkaterületes megoldás: ha egy takácsra van szükséged, lakóházat kell építened, ehhez lehet aztán maximum három műhelyt építeni, így egy telken lehet a sörfőzde és a pék is, de az erdei kunyhók is hasonló elven működnek, elég egyet megépíteni, hogy hozzájuk „ragaszthasd" a fakitermelő telepet és a fűrészmalmot, vagy a farmhoz a búzamezőt és a szélmalmot. Így nemcsak jobban gazdálkodhatsz a területtel, de egyszerűbb is kiépíteni a termelési láncot, sőt, megtalálni egy adott épületet, ugyanis a gyorsgombok száma kevés (hogy mondjuk egy gombnyomásra a kérdéses hodályra ugorhass), és nem is változtatható. De csavarjunk még a dolgon! A termelőegységeknél be lehet állítani, hogy a dolgozók milyen minőségű élelmet kapjanak, és ettől függően kétszer vagy háromszor több árut állítanak elő ugyanannyi alapanyagból – ehhez persze meg kell szerezned az adott típusú ételt. Tervezés, előre gondolkodás, mérlegelés, döntéshelyzetek; a stratégák számára mennyország (2:1), a könnyedebb szórakozást kedvelőknek maga a pokol (2:2). Még valamit hozzá kell tennem a dologhoz: gazdaságunk alappilléreit a raktárak és az ott dolgozó szellőlábú jó munkásemberek jelentik. Meglehetősen sajátos a koreográfia: ha fel akarsz húzni egy épületet és kijelölöd a helyét, a „trógerek" elindulnak, hogy összeszedjék és a munkaterületre szállítsák a szükséges alapanyagokat, majd ha ez kész, odarohan a mesterember, és összekalapálja a bodegát. A termelés szintén ilyen futkározós módszerrel zajlik, amivel csak egy gond van: néha a világ végére kell eljuttatni a cuccokat, és nincs időgyorsító gomb; olykor hosz-

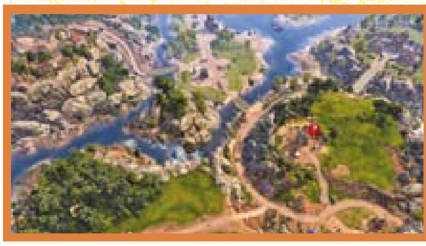
szú perceket töltesz el malmozással, ezek az üres momentumok pedig alaposan megmérgezhetik a játékélményt. Igaz, a folyamatot gyorsíthatod azzal, hogy a szállítási útvonalak mentén ügyesen szétszórsz pár raktárat, ám ez sajnos az értékes és amúgy sem bőséges alapanyagokat fogyasztja. És ha már itt tartok: szerintem az új koncepció legnagyobb rákfenéje és legbutább tervezői döntése a presztízspont-rendszer. Ahhoz például, hogy megépíthesd a templomot vagy a kereskedők épületét, szükséged van egy ilyen pontra, ehhez viszont vagy hódítanod kell, vagy szétszórni a városban különféle dísztárgyakat (szobor, pad, lámpa, ilyenek), még akkor is, ha semmi szükséged nincs rájuk – és ahogy kitalálhattátok, ezek sincsenek ingyen: kőbe és/vagy aranyba kerülnek, így ha nem figyelsz/számolsz, előállhat az a faramuci helyzet, hogy mire eléred a szükséges szintet, és megvásárolod az opciót, nem marad elég építőanyagod a paplak felhúzására. Ilyenkor aztán egy megoldás marad: a legutolsó állás visszatöltése, vagy akár az egész pálya újrakezdése… Az ördög elégedetten vigyorog a vállamon, ez súlyos támadás volt, duplán számít: 2:4 oda…

KI NEVET A VÉGÉN, TELEPES MÓDRA

Az angyal ellentámadásba lendül – van ugyanis egy olyan nóvum, ami jobban sikerült, ez pedig a minden előzetesben nagy garral beharangozott győzelmipont-rendszer. Egy pálya megnyeréséhez ugyanis megadott számú VP-t (Victory Point) kell összekaparnunk. Ilyenből két típus van, dinamikus és statikus. Előbbi az egyszerűbb, ám izgalmasabb: valamiben felül kell múlnod ellenfeledet, és a pont addig marad a birtokodban, míg neki nem sikerül lepipálnia téged, ekkor viszont automatikusan átkerül hozzá. Ilyen lehet több régió birtoklása vagy bizonyos számú lakos; ha sikerül 25 főre duzzasztanod polgáraid számát, és opponensednek csak 24 van, tiéd a strigula, ám ha ő letelepít még két főt, máris mínusz egy ide, plusz egy oda. A statikus pont elérése keményebb dió, viszont nem elhódítható. A pályák általában többféle lehetőséget kínálnak ezek megszerzésére. Van spéci terület, amelyet a fent leírt mechanizmussal (katonaság, papok, kereskedő+arany) be kell kebelezni, illetve olyan hely is, amely egyszerre három küldetést is kínál (természetesen a három archetípushoz méltót, azaz hadi, „szent" vagy sáfár ösvényt) , és ezek jutalma vagy valami bónusz, vagy egy VP. Ez ugye újabb döntéshelyzet, amit jól át kell gondolnunk, és az első kapavágástól kezdve erre kell alapoznunk fejlődésünket; szeszélynek, hirtelen „inkább mégiscsak úgy kellene" gondolatnak általában nincs helye, tekintve ismét csak a korlátozott nyersanyagokat és az összetett mechanizmust, hiszen egy kiépített termelőláncot másféle árucikkre átállítani meglehetősen kockázatos és gyakorta szinte kivitelezhetetlen. Miután a mesterséges intelligencia elég jól muzsikál, ez a fajta kötélhúzás, mely a képernyő szélén is nyomon követhető, igencsak izgalmassá teszi már a szólista módot is, de persze az igazi mókát a multi kínálja számunkra, amely ugyan sokkal többet nem nyújt, mint az egyszemélyes mód, ám nincs nagyobb élvezet, mint mikor két ponttal vezető haverunkat egy jól kifundált tervvel hirtelen állva hagyjuk, majd megadjuk számára a kegyelemdöfést. 3:4, jön fel az angyal… Miután a játékmódok szóba kerültek, nézzünk körül a főmenüben! Van egy kampányunk, amely tulajdonképpen sok meglepetést nem okoz: ez egy hosszan elnyújtott oktatás, amelyben fokozatosan tanuljuk meg a mechanizmus finomságait, egy eléggé kétdimenziós sztori keretein belül – bár hozzáteszem, valahol a 6.-7. pálya körül, amikor épp képbe kerülnek a győzelmi pontok, a játék kissé kurtán-furcsán elengedi a kezünket és magunkra hagy, így ott sokan könnyen mély depresszióba eshetnek. A szólista szekció ezenkívül tartalmaz még egy skirmish módot is, ahol hat változatos pályán tehetjük próbára képességeinket az MI ellenében (vigyázat, ez már felsőfok!), és bár nem sok ez a fél tucat aréna, a Map Forge nevű editorral saját ízlésünkre szabhatjuk át ezeket, beállítva a nyersanyagok mennyiségét és milyenségét, a győzelmi pontokat, a speciális szektorokat és minden egyebet. A kreatívokra még egy meglepetés vár, a Castle Forge, ahol saját várunkat építhetjük meg egy jól összerakott legózásban – bevallom, ilyen irányú perverzióm miatt ezt élveztem legjobban az egészből…

»TÉRKÉP-GYORSTALPALÓ«

1 Az egyes régiókat kis vár ikonok jelzik, a színes keretűek az adott játékoshoz tartoznak. Ha föléjük viszed a kurzort, láthatod, a véderők hány katonát számlálnak (csak a saját és semleges régiók esetén, az ellenség adataihoz ki kell fejlesztened a Spyglass technológiát. **2** A várak melletti ikonok mutatják, milyen nyersanyagot termelhetsz ki a régióban, így gyorsan megtalálhatod a gazdaságodból hiányzó láncszemeket. **3** Ha a vár mellett kerítés látható, azt jelenti, hogy a régiót erődítmény védi. A fából készültekhez elég muskétásokat képezned, ám a kőfalakhoz jobb, ha ágyúkat viszel… **4** A glóbusz ikonnal jelölt régióban kikötőt találsz. Csak ennek elfoglalásával kezdhetsz kereskedni, ehhez exportiroda és kalmár kell, utóbbinak pedig kabát. A hivatalt építsd minél közelebb a kikötőhöz. **5** A keresztes tekercs fontos: itt kolostort találsz. Ha a vele szomszédos(hozzá kapcsolódó) régiót elfoglalod, és van templomod, benne szerzetesekkel, nekiállhatsz fejleszteni (lásd a Technológia dobozt). **6** A csillaggal jelzett régió küldetést kínál. Mindhárom útnak (katonai, kereskedő, kutató) elérhető egy-egy megbízás. Ezek teljesítésével bónuszokhoz jutsz, sőt, néha az egyik misszió statikus győzelmi pontot ad, így a megszerzése kulcsfontosságú.



»INGYEN PÁLYA MINDIG JÖHET!

ÉS ALIG KELL TENNI VALAMIT A MEGSZERZÉSÜKÉRT…

A Ubisoft két extra pályát is kiadott a játékhoz, ráadásul mindezt ingyen. Az első, amelynek neve Crushed Mirror, a kezdetektől elérhető, az Empire vagy Skirmish módokban szerzett UPlay-pontokból vásárolható meg. A második a Crow's Nest, amely az 1.3-as patch telepítése után kerül a birtokunkba. Ez egy 4 fős, nagy terep, alaposan szétszórt erőforrásokkal, és alapvetően kétcsapatos, „kelet kontra nyugat" meccsekre lett megalkotva.«

»TIPPEK-TRÜKKÖK«

Érdemes a szerszámkészítést „on demand” állapotba helyezni, hiszen ekkor a kovács csak akkor termel szerszámot, ha arra igény van (persze ezt az erőforrást megszerezheted a kocsmában is aranyért vagy kereskedéssel, de ki is iktathatod az Engineering technológiával!)

Mindig alaposan nézd át a pályát, és tervezd meg a stratégiádat! Nemcsak az a fontos, hol milyen erőforrás van, hanem az is, mennyi. Lényegesek a technológiai és a küldetést adó épületek is, így okosan használd fel a kezdőseregedet az első hódításoknál!

A játék egyik leghasznosabb figurája a geológus. Megéri ráhajtanod: két presztízspont elköltésével juthatsz hozzá (Street Upgrade/Geologist), ezután a Mountain Shelter munkaterületére fel kell húzni a bányát, majd rákattintva kiválasztani a Geologist opciót. A fickó ezután vagy egy követ termel ki, vagy talál egy újabb érctelért, így nem fog kimerülni a bányád. Ha ráadásul sikerül kifejlesztened a Geology technológiát is, felgyorsíthatod a kitermelést. Sajnos a geológust kőbányánál nem alkalmazhatod…

»A srácok nagyon várnak valakire…

Találunk egyébként egy online boltot is itt, ahol a játék során szerzett aranyainkból vehetünk új építőelemeket, presztízsobjektumokat, sőt, a U-Play rendszeren keresztül akár új pályát is. Igen, a Settlers 7-be is integrálva van a Ubisoft új rendszere, amely nemcsak bónuszokat, de egy korrekt achievement-rendszert is kínál. És ne feledkezzünk meg az elhíresült új DRM-ről sem: a játékot csak online kapcsolat mellett indíthatjuk el, a mentéseink is a távoli szervereken tárolódnak, és bár nekem semmiféle problémám nem volt mindezzel, sok negatív véleményt olvastam róla – de nyilván egy új szisztémának vannak gyermekbetegségei, reméljük, mielőbb kinövi őket az egyébként a kiadó részéről érthető kezdeményezés.

DIÓTÖRÉS, KÉRDŐJELEKKEL

A tálalásról: az Anno 1404-re azt írtam, az utóbbi idők egyik legszebb stratégiája; nos, a Settlers 7 letaszította trónjáról! Gyönyörű látványvilág, zseniális animációk, szájtátós átvezető mozik, hozzá remek szinkron és nagyszerű muzsika (a főmenüben hallható kelta beütésű énekszám egyenesen isteni), mindez egy olyan motor támogatásával, amely lehetővé teszi, hogy közeli nézetből az egérgörgőt megpörgetve átmenet nélkül kizoomoljunk madártávlatba, áttekinteni a pályát – ha van valami, amibe nehezen tudnék belekötni, az ez a szekció. 4:4, csont nélkül… Nos, barátaim, mint láthatjátok, a fülemet rágó két jómadár nem vette le vállamról a terhet, végül csak nekem kell döntenem. Ha visszagondolok a Settlers 2-re, van okom elégedetlenkedni. Ha egy mai játékos szemével próbálom nézni a játékot, még több morgolódnivalóm akad. Ha azonban egy olyan spílerként tekintek rá, akinek van ideje és türelme egy ennyire összetett birodalom(mikro)menedzselős (nagyon) valós idejű stratégiára, ráadásul a tényleg teljes körű (szóló, skirmish, multi, kreatívkodás) élményhez látványos külsőségek közepette juthat, akkor az egekbe kellene magasztalnom a játékot. Az igazság, ha nem is odaát, de valahol a kettő között van, így azt ajánlom, próbáld ki a demót vásárlás előtt. A Settlers 7 nem az a játék, amelyet nyugodt szívvel ajánlok bárkinek; sokat követel használójától, bár cserébe sokat is ad. Angyalkám, ördögöm, pihenjetek kicsit – veletek, legközelebb, ugyanitt…«

»Szép-szép, de mi vért izzadsz majd, mire ide eljutsz

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»89%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»74%

www.pcguru.hu/1666

»Zavarba kerültek a készítők: vissza akartak térni a alapokhoz, ám úgy érezték, az már túl sok lenne a mai játékosoknak, így a mesebeli lányhoz hasonlóan hoztak is ajándékot, meg nem is…

»}{REDENC

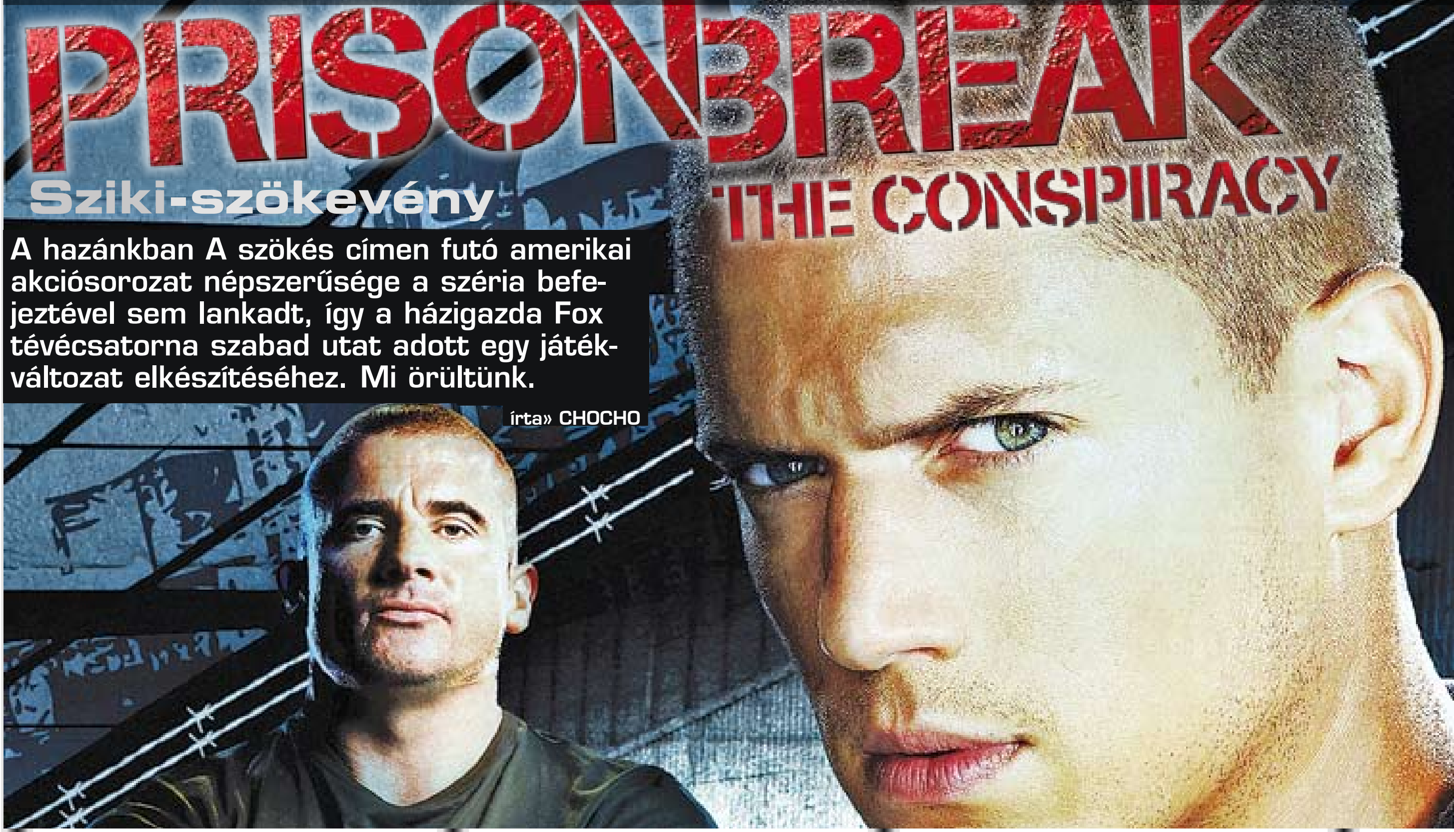
PRO »Sok kihívást tartogató stratégia nagyszerű tálalásban, jóféle multival…

KONTRA »Jó pár tervezési baki, emiatt kissé kiegyensúlyozatlan játékmenet.

GÉPIGÉNY» egymagos CPU, 2 GB RAM, 256 MB DX9 VGA, 6 GB HDD

»80%«

»fejlesztő: ZootFly »kiadó: Deep Silver »web: prisonbreak.deepsilver.com



Sziki-szökevény

A hazánkban A szökés címen futó amerikai akciósorozat népszerűsége a széria befejeztével sem lankadt, így a házigazda Fox tévécsatorna szabad utat adott egy játékváltozat elkészítéséhez. Mi örültünk.

írta» CHOCHO

Sőt, mi több, bizakodtunk is. Szerény személyem, aki a sorozatot kifejezetten szerette, hitt a csodában, és várta a játék megjelenését, főleg miután az első videók és beszámolók egy igen érdekes koncepcióba ültetett, lopakodós akciójátékot vázoltak fel, mindezt a Prison Break legjobb évadába, a mítoszteremtő első szezonba ültetve. Szívderítő volt látni a képeken az ismert szereplőket és helyszíneket, s bár az nem volt tiszta, miképp is keveredünk bele az egyébként igen erős történetvezetésű forgatókönyvbe, a jó játék elkészítésének lehetősége a kérdések ellenére mindvégig adott volt. Sajnos azonban a munkát egy eddig teljesen ismeretlen szlovén csapatra, a ZootFly-ra bízták, ennek a döntésnek pedig meg is lett a szomorú végeredménye. Persze akadnak rosszabb játékok is, mint a Prison Break: The Conspiracy, viszont a sorozat hagyatékának mellőzése és a kihagyott ziccerek egész sora tényleg megbocsáthatatlan.

BESURRANUNK…

Azoknak, akik valamilyen oknál fogva sosem hallottak volna a Prison Breakről (a magyar cím valahogy sose jön a nyelvemre), röviden felvázolnám, miről is szól a sorozat. Michael Scofield, a menő építész kirabol egy bankot, és kérvényezi, hogy abba a Fox River nevű börtönbe kerüljön, ahol bátyja, Lincoln Burrows éppen a kivégzésére vár. Michael terve nem más, mint hogy megszökteti testvérét, előnye pedig a börtönőrökkel szemben hatalmas, hisz a bejutás előtt megszerezte a komplexum teljes tervrajzát. Noha a szöktetés relatíve könnyűnek tűnik, időközben kiderül, hogy Lincoln halálos ítélete mögött egy kormányszintű összeesküvés húzódik, aminek résztvevői szimplán csak Cégnek nevezik magukat, és mindenre képesek, hogy az igazság útjába álljanak. A sztori remek karaktereket, kiváló forgatókönyvet és izgalmak egész sorát hozta magával, így érthető, miért huppant le több millió ember hétről hétre a fotelba, ha felcsendültek a sejtelmes dallamok. Épp ezért szomorú, hogy a játék a kitaposott utat hanyagolva nem a megkedvelt (vagy épp megutált) szereplőkre támaszkodik, hanem egy új arcot hoz a Fox Riverbe, aki ráadásul a rosszfiúk táborát erősíti. Tom Paxton a Cég beépített embere, feladata pedig, hogy kiszagolja, mit keres Michael ugyanabban a börtönben, amiben a bátyja is raboskodik. Meglehetősen antipatikus figura, akit senki és semmi nem érdekel a megbízatásán kívül, és akivel azonosulni szinte lehetetlen. Továbbá egy kétdimenziós papírmasé sze-

»Az esti tornát ma kivételesen a szerelőaknában tartjuk

»HA HARC, LEGYEN HARC«

A verekedés a The Conspiracy-ben ugyanolyan leegyszerűsített és buta, mint amilyen az egész játékmenet. Tom mindössze három mozdulatra képes: könnyű és nehéz ütés, valamint a blokkolás. Ezek kombinációja jelenti a harcrendszert, ellenfeleink pedig könnyen kijátszhatóak, hogy végül egy látványos kivégzéssel intézhessük el őket. Ahhoz, hogy erősebbek legyünk, gyúrnunk kell, amit a missziók között lehet az udvaron, illetve a boksz-zsákot is püfölhetjük, az eredmény ugyanaz lesz. Mindenesetre azt tanácsolom, hogy ha lehet, válasszátok a zsákolást, mert a súlyemeléskor a fekve kinyomott súlyzót az egér jobbra-balra rángatásával kell kiegyensúlyozni, ez pedig nem túl ergonomikus megoldás. Mikor jönnek már végre rá a játékfejlesztők, hogy a PC nem egy konzol, az egér pedig nem joystick?!«

»Prison Break: The Conspiracy«

»AZ IGAZI SZÖKÉS«

Noha a Prison Break játék nem úgy sikerült, ahogy kellett volna, egy másik csapat teljesen eltérő adaptációja egyszer nagy meglepetést okozott. Az Enclave című akciójátékról híressé vált Starbreeze Studios Vin Diesellel karöltve készítette el a Riddick-filmek előzménytörténetét, melynek címe The Chronicles of Riddick: Escpae from Butcher Bay volt. A játék minden korábbi próbálkozásnál jobban mutatta be a börtönélet hétköznapjait, játékmenete pedig máig etalon a lopakodós elemekkel dúsított akciójátékok számára. Tavaly egy felújított verzió is megjelent a 2004-es játékból Assault on Dark Athena címmel, ám az sajnos már nem lett annyira jó, és inkább csak elkeserítette a rajongókat, akik évek óta várnak egy igazi folytatásra. Maga Vin Diesel egyébként azt mondta, Riddick visszatér, a harmadik film már a tervezési fázisban van.

»Ne színészkedj, barátom, ez egy börtön, nem az opera…

replő, ami csalódás a Prison Break korrektül felépített személyiségei után. A legrosszabb azonban mégsem ez, hanem a tény, hogy a sztori csak nyomokban emlékeztet az eredetire. A The Conspiracy történetszála alig-alig találkozik a sorozatéval, a rajongók pedig úgy járnak, mint a mesebeli király a létező és egyben nem létező ajándékával.

…KILOPÓZUNK

Ha nagy nehezen mégis lenyeljük a buta sztorit és az unalmas főszereplőt, kicsit fellélegezhetünk, ugyanis az első évad börtönének hű mása és a sorozatból kölcsönzött zene kellően hangulatba hoz. Végigjárjuk a halacskák (a sitten csak így becézik az újoncokat) szokásos betanítását, megkapjuk a cellánkat, és miután vége a sorozásnak, kimegyünk az udvarra, ahol megismerjük a rács mögötti világ játékszabályait. A börtönben ugyebár semmi sincs ingyen, így ha Tom szívességet akar, cserébe meg kell tennie ezt-azt. Na nem, azért a szappan utáni hajolgatás nem szerepel ügynökünk repertoárjában, de ezen felül majdnem minden őrültségbe belemegy, bármilyen apróság is legyen a jutalom. Odamegyünk a térképen jelzett rabhoz, felvesszük tőle az aktuális küldetést, majd miután végeztünk, ugyanezt a metódust kezdjük elölről. Maguk a feladatok is gyakorlatilag azonos mintát követnek. Végiglopakodjuk az adott helyszínt, apróbb minijátékokat oldunk meg (kicsavarozunk egy szellőzőt, vagy reagálunk az igen gyakori Quick Time Eventekre), majd végül egy bunyóval vagy dögunalmas visszaúttal pontot teszünk az i-re. A missziók között edzhetünk az udvaron, hogy erősebb izmokkal nagyobbakat sózhassunk oda, vagy verekedhetünk a rabok saját bajnokságában, mindez viszont egyáltalán nem inspiráló, így a játékidő kimerül a kötelező feladatok teljesítésében, amik pedig idővel dögunalmassá válnak. A lopakodós részek még így is elviselhetnék a hátukon a játékot, de itt is sikerül elrontani mindent, amit csak lehetséges. Paxton nem tud támadni, így ha kiszúrják, akkor annyi, maximum a mentett állás visszatöltése segíthet, ami különösen keserű pirula a konzolról örökölt checkpoint-rendszer miatt. Na nem mintha olyan sokszor kerülnénk kellemetlen helyzetbe, hiszen az őrök a Fox Riverben olyan buták, mint az ajtó alatti ék. Csakis előre letárolt útvonalakat ismételgetnek, s a tetejébe még vakok és süketek is egyszerre. Egy méterre tőlük vígan sétafikálhatunk, a zajra pedig alig reagálnak valamit. Mindehhez még vegyétek hozzá az olyan átgondolatlan jeleneteket, mint amikor Tom az őrökkel és személyzeti tagokkal körülvett orvosi szobában felpattan, és előkapja a diktafonját, hogy felmondjon rá egy unott, érdektelen szöveget, természetesen hangosan… Igen, ez nevetséges.

> » A börtönökben a tetoválások egytől egyig jelentéssel bírnak, és a The Conspiracy-ban is szerezhetünk ilyeneket magunknak. Kár, hogy nincs sok értelmük «

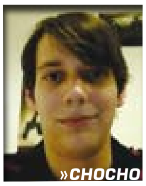
FEGYENCRUHA

A gyenge játékmenet és a kiaknázatlan lehetőségek ásta sírt már csak a kellően rossz technikai alapok tudják tovább mélyíteni. A The Conspiracy egyenesen ronda, a textúrák és a helyszínek részletessége a PS2-es korszakot idézte fel bennem. Minden homályos és igénytelen, a színek pedig műanyag hatással ruházzák fel az embereket. Egyedül a sorozat szereplői kaptak kellő kidolgozást, ám ők sem mind, Haywire például egyáltalán nem emlékeztet az őt megformáló színészre. A zene és a hangok már jobbak, előbbiek ugyanis a sorozatból lettek kölcsönvéve, utóbbiakhoz meg nagyrészt összeszedték az ottani gárdát. Az irányítás botrányosan konzolos, a sok „nyomd meg ezt és ezt a gombot időben" játékelem után legszívesebben kidobtam volna a lemezt az ablakon. Egyedül a gépigénnyel voltam elégedett, mert az nem magas, a saját gépemen például 1920×1080-ban is tökéletesen hozta a 60 fps-t. Érdekes egyébként, hogy a fent leírt negatívumok ellenére sem tudtam igazán utálni a játékot. Ez főleg annak volt köszönhető, hogy nagyon szerettem a sorozatot, és hozzátett kicsit, hogy maga a Fox River börtön meglehetősen élethűen lett lemodellezve. A helyszíneket fel lehet ismerni a különböző epizódokból, és még úgy is élvezet volt látni őket, hogy a játéktér nem bizonyult elég nagynak. Ám akár nosztalgiakedvelő valaki, akár nem, a The Conspiracy-val nem csinál jó vásárt. A lopakodás egyszerűen értelmetlen a buta őrök miatt, a sztori nem kielégítő, a sok illogikus és nevetséges jelenet pedig meggyalázza a Prison Break mitológiáját. Tom úgy mászkál a börtön falai között, mintha világéletében ott lakott volna, és annak láttán, hogy bejuthatunk még az őrök irodájába is, megkérdőjelezhető a szökés hosszú tervezésének értelme. A szellőzőkön kellett volna kimászniuk a srácoknak, és kész.«

GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»40%

www.pcguru.hu/1429

»A Prison Break: The Conspiracy egy igen gyenge adaptáció, amit még a rajongóknak sem merek ajánlani. Kár érte, mi tényleg hittük, hogy ez lesz a kivétel.



»CHOCHO

PRO »A Fox River bejárható helyszíneinek nosztalgiája.

KONTRA »Unalmas, gyenge a sztori és a főhőst is utáljuk.

GÉPIGÉNY» P4 2 GHz CPU, 256 MB VGA, 1 GB RAM, 2 GB HDD

»50%«

»fejlesztő: RS North és Toronto »kiadó: Rockstar Games »web: rockstargames.com/episodes...ertycity

A bűnös város visszavár!

Ha azt hitted, hogy a GTA 4-gyel véget értek Liberty City mozgalmas éjszakái, akkorát tévedtél, amekkorát nem sokan élnek túl ebben a városban. Liberty ugyanis nem alszik, nem pihen, és mindig van egy új, piszkos kis történet a tarsolyában.

írta» CHOCHO

A GTA 4 2008 egyik legjobb játéka volt. Sőt, ha visszanézzük az akkori értékeléseket, kijelenthető, hogy az eltelt két évben sem igen született ennyire elismert játék. Ez a siker főleg annak köszönhető, hogy bár trendek jöttek, stílusok haltak ki, a GTA maradt az, ami, és a mögötte álló csapat a konzolgenerációk váltása után is képes volt hozni azt a hihetetlen profizmust, amivel az előző masinákon sikerre vitték a korábban csak kevéssé ismert Grand Theft Auto címet. Sajnos azonban bármennyire is készek voltunk nagyszerűséget látni a GTA 4-be, voltak olyan hibái, amik mellett sem akkor, sem visszatekintve nem mehetünk el szó nélkül. A sztori elég nehezen volt komolyan vehető a sok, régebbi epizódokból örökölt poén és a komoly világ ötvözte turmix miatt, hogy az év végén érkező PC-s változat botrányos minőségéről már ne is beszéljünk. Aztán persze kaptunk egy iszonyú hosszú küldetéssorozatot, amit a hatalmas városhoz mérve igen szegényes opcionális tartalom igyekezett változatossá tenni – nem sok sikerrel. Így ha véget ért a nagy kaland, és Niko vált Liberty City új királyává, a legtöbben kivették a lemezt, és többé nem is nagyon tették vissza a gépbe. Valószínűleg tisztában volt ezzel a fejlesztő Rockstar is, így eleinte Xbox 360-exkluzívan kiadott két DLC tartalmat, melyek más-más történeteket meséltek el Liberty City alvilágából. Ám ha valaki azt hiszi, hogy ezek a letölthető kiegészítők csak újabb húscafatokat akartak ragasztani a már kopasz csontra, az nagyon rossz helyen kapisgál.

ELVESZVE A NAGYVÁROSBAN

Ami hatalmas öröm számunkra, hogy a két DLC most végre PC-re is elérhetővé vált, hogy minden szkeptikust meggyőzzön a piszkos metropoliszban rejlő örök potenciálról. Mi több, ahelyett, hogy le kéne tölteni őket a Games for Windows rendszeréből, egy dobozba téve kapjuk meg a két játékot, roppant találó Episodes From Liberty City cím alatt. A pakk önmagában, a GTA 4 birtoklása nélkül is fogyasztható, és az ott már megismert két DVD-s kiszerelésben érkezik. Mielőtt viszont rátérnénk a PC-s verzió khm… úgymond „sajátosságaira", foglalkozzunk kicsit a két új történettel. Mindkét játék Liberty City-ben játszódik, a GTA 4 által már bemutatott nagyvárosban, időrendben pedig egymás mellett foglalnak helyet, rövidebb játékidejükkel együttesen töltve ki Niko egyszemélyes háborújának teljes kálváriáját. A The Lost and Damned az első, középpontjában pedig a The Lost névre keresztelt motoros klub áll. Főhősünk a GTA 4-ből már megismert Johnny

» Az Episodes From Liberty City történetei a GTA 4 idején játszódnak, s emiatt annak híres főszereplője, Niko Bellic nem egyszer feltűnik majd a színen «

»Olyan a motorom, mint Shwartzinak, de keményebb vagyok, mint a Terminátor

»Ebben a városban tényleg mindent szabad...

»LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA«

Az Episodes From Liberty City több olyan apróságot is kínál a két főtörténet mellett, melyekkel garantáltan eltölthetünk néhány tucat extra játékórát. A minijátékokról már volt szó a cikkben, így most inkább a komolyabb lehetőségekből mutatnék be néhányat. Az első ilyen a The Lost and Damned bandaháborúja, amiből huszonötöt küzdhetünk végig hű bajtársaink oldalán. Ennek a The Ballad of Gay Tony-féle megfelelői a drogharcok, a szabályok pedig azonosak, azaz vegyünk páncélt, lőszert, és indulhat a muri. Ha már Gay Tony, akkor ejtőernyős ugrások, amik legjobban az Assassin's Creed kilátóira emlékeztetnek. Tizenöt van belőlük, ha megvan mind, achivement jár a szorgalmunkért. Érdemes még versenyezni is, hisz a The Lost and Damnedben ezzel egy különleges járgányt oldhatunk fel (tizenkét verseny), ha pedig elérjük a 100%-os végigjátszást, végtelen lőszer lesz a jutalmunk. Ahhoz persze mindent meg kell csinálnunk, amit csak a játék kínál, és ez a lista csak ízelítő, a teljesség igénye nélkül.

»Tudjuk mind: nincs GTA autós üldözés nélkül...

»A puskám is olyan, és tényleg keményebb vagyok

»MENTS MEG, URAM!

AVAGY PC-N MÉG MINDIG AKAD SZÍVÁS

A PC-s változatban sajnos a mentési rendszer sem tökéletes, viszont ez nem programhibából, hanem átgondolatlan tervezésből adódó hiányosság. Arról van szó, hogy a két epizód ugyanazon a mappán osztozik, és az elviekben különálló játékok látják egymás mentett fájljait. Ennek köszönhetően igen könnyű véletlenül felülírnunk a korábban játszott program állásmentését, ezzel kitörölve az adatokat és kukába dobva játékórák tucatjait. Tessék hát fokozottan odafigyelni a mentésekre!«

„Zsidó” Kelbitz, a klub alelnöke, aki épp nehéz életszakaszon van túl. Volt barátnője, Ash kábítószerfüggő, amivel Johnny egyszerűen képtelen megbirkózni, és mindennek tetejébe még a banda főnökét, Billy Grey-t is lekapcsolták egy időre. A játék éppen Billy szabadlábra helyezésének pillanataival nyit, hogy aztán egy roppant jól felépített forgatókönyvön keresztül juttasson el minket az epikus végkifejletig. A The Lost and Damned pazar karaktereket, nagyszerű átvezető videókat és akciódús küldetéseket tartalmaz, játékideje pedig nagyjából tíz órára tehető (természetesen ez csak a fő sztorivonalat jelenti). Főszereplőnk, Johnny egy kedvelhető rosszfiú, aki nem nyavalyog annyit, mint Niko, mégis ezerszer könnyebb átélni a helyzetét és megérteni őt. Egy biztos, a második DLC, a vicces című The Ballad of Gay Tony főszereplőjét, Luis Lopezt egészen más módon fogjuk szeretni. Noha a játék elnevezése többeket megbotránkoztatott, szó sincs arról, hogy egy szivárványos ingben parádézó úriemberrel kellene autókat robbantgatnunk. Luisnak csak a főnökét gúnyolják így homoszexualitása miatt, amúgy Anthony Prince, Liberty City éjszakai életének önjelölt császára. Tony több nightclubot is vezet, és mint tudjuk, az ilyesmi nem a finom urak-nak való munka, így szüksége van a börtönviselt Luis segítségére. Luisszal is találkozhattunk már a GTA 4-ben (ő volt az a srác, aki óvatosságra intette az elhamarkodottan cselekvő exkopót a bankrablás alatt), személyisége viszont rejtve maradt, egészen mostanáig. Családcentrikus, okos, barátságos, vagyis megvan benne minden, ami elválaszthatná a bűnöző életformától. Ezzel szemben viszont igazi playboy, aki mellett egy fiatal hölgy becsülete sincs biztonságban, és aki olyan játszi könnyedséggel beszél lyukat az ember hasába, hogy már csak ettől képesek vagyunk imádni. Laza járása már csak hab a tortán. A játékidő a Gay Tony esetében is nagyjából annyi, mint a The Lost and Damnednél, ám a stílus itt olyannyira más, hogy arról könyvet lehetne írni teszt helyett.

AZ ÉJSZAKA URAI

Amint látható, a két új történet homlokegyenest különböző szereplőket vonultat fel, és a bemutatott világok is teljesen eltérőek. Noha mindkét játék ugyanabban a városban játszódik, Liberty City más és más arcait mutatják be, olyannyira, hogy ha nem figyelmeztetnek, lehet, hogy észre se veszem az egyforma sarkokat és épületeket. Ez a változatosság az, amire a GTA-knak szükségük van, és amit a GTA 4 a maga cirka 40 órás főszálával képtelen volt nyújtani. A játékmenet igényessége viszont nem áll meg ezen a ponton, hanem bekebelezi a játékosokat már az alapok megismerését követően. A The Lost

»Vajon hány KRESZ-szabály kerül megszegésre a képen?

»Nemcsak az utcákat, de a levegőt is érdemes uralni

»Gondolom, ti is a motorotokkal laktok egy szobában...

»Miért csinál mindenki úgy, mintha pénzt dobálnának?

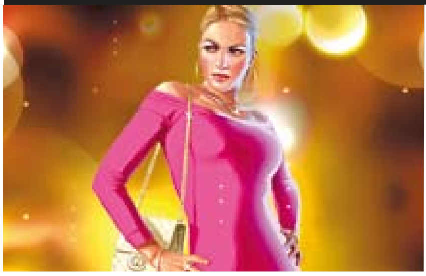
and Damnedben például kiemelt szerepet kap a motorozás. Úgy érezzük, hogy nem is akarunk autókat lopni és lövöldözni, csak ülni a hatalmas chopperen, bömböltetni a metált a rádióból, és elhívni pár haverunkat is, akik egy telefoncsörgést követően csatlakoznak hozzánk, hogy elkísérjenek a durvább küldetésekre. A Gay Tony-nak is megvannak a maga pillanatai, köszönhetően az extravagáns mellékszereplők utánozhatatlan dumájának, és garantált, hogy az ejtőernyős ugrásokat sem fogjuk egykönnyen elfelejteni. Érdekesség továbbá, hogy ha megcsinálunk egy küldetést, a program egy összesített táblázatot készít arról, hogy mennyire voltunk jók. Ez sajnos nincs benne a The Lost and Damnedben, pedig remek mulatság, hisz arra ösztönzi az embert, hogy amikor csak lehet, elérje a 100%-os értékelést (ez általában a misszió teljesítési idején múlik).

» A GTA mindig a tabuk ledöntéséről volt híres. Luis például igazi Casanova, így a Gay Tony-ban több a heteroszexuális aktus, mint a cím sejtetni engedi «

A két új epizód persze járművek és fegyverek egész sorát hozza magával, más játékelemeket pedig szelíden elfelejt, hogy maradjon azért valami az öregecske GTA 4-nek is. A barátaink például nem játszanak akkora szerepet, mint anno, és a ruhavásárlás/evés/csajozás triumvirátust is átvették az épp aktuális helyzethez kreált minijátékok. Johnnyval a The Lost klubházában tudunk szkanderezni, poolozni vagy kártyázni, míg Luis a bárokban múlatja az időt, hogy tánctudásával csábítsa el a csajokat, és ivós játékkal mutassa meg a VIP részleg nagykutyáinak, ki is az úr a háznál. Különös, de „a kevesebb több" receptje itt kiváló eredményt szül, és még a legidegesítőbb küldetések előtt is (azért számíthatunk pár húzósra) lesz időnk feltöltődni a játék hangulatkoktéljával.

AMI CSAK A PC-SEKNEK „JÁR"

A két játékkal tehát nincs semmi gond, sőt, összességében jobban teljesítenek, mint a GTA 4 annak idején. Ha viszont ez így van, akkor joggal tehető fel a kérdés, hogy miért áll relatíve alacsony százalékszám a cikk végén. Nos, az ok most is a PC-s változat okozta kellemetlenségekben keresendő. Mint írtam, az Episodes From Liberty City is két DVD-n jön, melyeknek egyenként fel kell települniük. Az erre pocsékolt idő az én itthoni gépemen 49 perc volt, ami iszonyatosan sok, és ehhez tessék még hozzávenni a kattogó lemezhangot is. Mikor végre felkúszott a program a merevlemezre, és kezdenénk örülni neki, jön a következő sokk: nem elég, hogy kell egy Games for Windows profil, hogy egyáltalán menteni tudjunk, de a Rockstar Social Clubnak is települni kell, ami plusz időt vesz el a drága életünkből. Ezek után már csak egy bonyolult patchelés van hátra, mert igaz ugyan, hogy a játék csak most jött



»TELJESÍTMÉNYTESZT«

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfigurációban teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	MAXIMUM
AQUA electromax GURU TREND **Memória:** 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ **CPU:** AMD Athlon II X2 245 **VGA:** Gigabyte Radeon R5570C-1GI 1 GB **Alaplap:** ASUS M4A78-VM **Tápegység:** FSP 400W FSP400-60APN	**30 FPS** Graphics menüben minden beállítás Low, illetve az effektek OFF-ra kapcsolva. A játék teljesen élvezhetően fut.	**24 FPS** Graphics menüben minden beállítás Medium, textúrákon 8x élsimitás, árnyékok bekapcsolva, a játék kicsit lassabban, de még mindig gond nélkül fut.	**19 FPS** Graphics menüben minden beállítás High, textúrákon 16x élsimitás, árnyékok bekapcsolva, csökken az FPS érték, a kép néha beszaggat, de nem élvezhetetlen a játék.
AQUA electromax GURU MAX **Memória:** 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 500 GB Samsung HD502HJ **CPU:** Intel Core i3 3.06 GHz **VGA:** Sapphire Radeon HD5770 1 GB **Alaplap:** Gigabyte GA-P55A-UD3 **Tápegység:** Gigabyte Superb 460W	**60 FPS** Graphics menüben minden beállítás Low, illetve az effektek OFF-ra kapcsolva. A játék tökéletesen fut, bírja a sok embert és a tűzharcot is.	**47 FPS** Graphics menüben minden beállítás Medium, textúrákon 8x élsimitás, árnyékok bekapcsolva, a játék lassabb nem lett, de szebb igen.	**37 FPS** Graphics menüben minden beállítás High, textúrákon 16x élsimitás, árnyékok bekapcsolva, ha sokan vannak, már érezhető a lassulás, de ezt leszámítva minden rendben.

»NA ÉS A KÖVETKEZŐ?«

Sajnos a következő GTA-ról még nem sokat tudni. Mindenesetre a játék egyik kitalálója és a fejlesztőcég alelnöke, Dan Houser a német PC Gamesnek adott interjújában már tavaly év végén beszélt a játékról. Közölte, hogy dolgoznak rajta, és hogy a sztorihoz már akkor ezer oldalnyi szöveg volt kész – tízszerese egy átlagos hosszúságú mozifilmének. A helyszínről semmit sem árult el, csupán annyit mondott, hogy az lesz az első, amit kitalálnak majd, ám azóta több pletyka látott napvilágot arról, hogy feltámasztanák a rég elfeledett GTA: Londont – az egyetlen olyan GTA-t, ami egy valódi városban játszódott. A megjelenésről még semmi infó nincs, csak találgatások, abból viszont millió. A híres elemző, Michael Pachter szerint például még idén jöhet a GTA 5, míg az EEDAR szakembere, Jesse Divnich 2011-re jósolja azt…

»Fujjj, valami nagyon fura mászott ki a füldeből…

ki, de már bőven akadt mit foltozni rajta. Ha végeztünk, már legalább egy jó óránk van a programban anélkül, hogy egyáltalán elindítottuk volna. A java pedig még csak most jön. A GTA 4 egy szép játék volt, és mivel azt már láttuk PC-n, kérdéses volt, hogy vajon a DLC-k grafikai színvonalán mennyit javít majd a számítógépek Xbox 360-nál jóval fejlettebb hardvere. A válasz az, hogy sokat, de mindez csak akkor helytálló, ha atomerőművel esünk neki a programoknak. A GTA 4 gépzabáló motorszörnye visszatért, és bár tény, hogy egy kis állítgatással a legtöbb gépen futtatható az Episodes, addigra már jóval rosszabbul fest, mint az öt éve debütált Xboxokon. Az én gépemen az árnyékok kikapcsolása után folyamatos volt a sebesség, és a játékélményen mit sem rontott a butítás, de ennél azért kicsit optimalizáltabb technológiát várnék 2010-ben. Sajnos a játék még most is bugos, ittott eltűnnek a textúrák, és az anizotropikus szűrés lekapcsolása felér a szemeink megkínzásával. Sebaj, legalább a másik PC-s rákfenével, az irányítással nincs baj.

Nem tökéletes, helyenként mégis felülmúlja az alapjátékot

A fent említett problémák ellenében azért még szólnék a tálalás általános értelemben vett minőségéről. A grafika nagyon jó, megfelelő (bivaly) hardveren szebb, mint a GTA 4, az utak textúrái pedig etaloni szinten mozognak. A küldetések közti videók rendezését taníthatnák Hollywoodnak, a szinkron és a zene pedig elsőrangú, pont, ahogy várnánk. Van néhány új rádióadó, és a régiek műsorát is cserélték, így tuti nem fogunk unatkozni vezetés közben, de mint mindig, most is van lehetőség saját zeneszámok lejátszására. S persze ott a többjátékos mód, mint időtöltés, a két játék extráinak frissítéseivel egyetemben. Kicsit laggolós, kicsit butácska, de mégiscsak nagyvárosi ámokfutás, szóval nincs mit tenni, szeretni kell. Igaz ez egyébként az egész csomagra. Noha a PC-s verzió most sem tökéletes, azoknak, akik szerették a GTA 4-et, ajánlott darab az Episodes From Liberty City. Azoknak pedig, akik nem szerették, egyenesen kötelező, hisz nem más ez, mint a derék skótok válasza a sok elégedetlenkedőnek. Változatosság, stílus, hangulat és kiváló játékmenet egy nem is olyan drága dobozban, amihez ráadásul az alapjátékra sincs szükség. Mindazonáltal reméljük, hogy a következő nagy GTA, aminek bejelentése elvileg már nem várat magára olyan sokat, tűrhetőbb PC-s konverziót kap, és bízzunk abban is, hogy a kiadó kissé konzolorientált viselkedése nem veszi el a számítógépes rajongótábor kedvét. Addig is tessék nyúzni az Episodes From Liberty City-t, és ki tudja, lehet, hogy velem is összefutok valamikor a bűnös város sötét sikátoraiban.«

»Vajon Liberty City-ben tudnak már az új motoros KRESZ-szabályokról?

»Egyszer úgyis enyém lesz ez az egész…

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu

»Az új GTA remek játék, amit mindenkinek merek ajánlani, de mielőtt megvásároljátok, vegyétek még szemügyre a cikkhez mellékelt teljesítménytesztet!

»CHOCHO

PRO
»Két zseniális játék egy áráért!

KONTRA
»Sajnos a PC-s port még mindig hagy kívánnivalót maga után…

GÉPIGÉNY» Intel C2D 1,8 GHz CPU; 256 MB VGA; 1,5 GB RAM; 16 GB HDD

»89%«

»fejlesztő: SoftLab-NSK »kiadó: 1C Publishing »web: www.rignroll.com

Felemás visszatérés

Kalifornia, napsütés, csodás 18 kerekűek és változatos játékmenet a Hard Truck 2 fejlesztőitől. Minden adott egy tökéletes kamionos játékhoz... Vagy mégsem?

írta» JOHNBART

Veterán kamionszimulátoros körökben szinte közhely, hogy a témában a legjobb játékokat a SoftLab-NSK követte el a 2000-es Hard Truck 2 és a 2002-es King of the Road képében, így nem meglepő, hogy mikor 2003-ban felröppentek az első hírek a cég legújabb dobásáról, a Rig 'n' Rollról, a zsáner kedvelői igencsak felvillanyozódtak. Bár a nagy reményű logisztikai eposzt először 2005-re datálták, a játék hamar a STALKER-átok áldozatává vált: folyamatos csúszások után végül 2009 végén jelent meg Oroszországban, a nemzetközi kiadásra pedig egész mostanáig kellett várni. A program mögött így cirka hétévnyi munka áll – a probléma csupán az, hogy ez játék közben alig érződik.

NIKO, WELCOME TO AMERICA!

Elődeihez képest az RnR-ben az első jelentős változás a valós helyszín szerepeltetése, a felmerülő logisztikai kihívásokat ezúttal Kaliforniában oldhatjuk meg. A fejlesztők nem lacafacáztak, egy az egyben digitalizálták az Aranyállam közel 12 000 mérföldnyi úthálózatát, majd (elkerülendő a monitor előtti végelgyengülést) nagyjából annak tizedére kicsinyítették azt. A bejárható terület így kb. 2000 km-nyi sztrádát és 38 várost foglal magába, bár a Euro Truckhoz hasonlóan itt is csak azok külterületei érhetők el. Ide érkezik meg 2014-ben karakterünk, Nick Armstrong (az orosz verzióban Perepelov), kinek célja, hogy az állam legjobb árufuvarozójává váljék. Ebben barátja segít neki, aki a játék elején egy irodát, egy combos Freightliner Argosyt, egy csinos titkárnőt, valamint 200 000 dollárt bocsát rendelkezésére – helyzete tehát maga az amerikai álom, míg egy szép napon pajtásának nyoma nem vész…

KALIFORNIA OSTROMA

Bizony, az RnR talán legnagyobb fegyverténye a hangsúlyos történet: az irodánkból elérhető sztorimód egy Driver-szerű krimit mesél el, mely egy kétes hírű logisztikai cég, valamint nagy mennyiségű értékes fehér por szállítása körül forog (nem, nem lisztre gondolok). Küldetéseink többsége szintén az említett sorozat megoldásaira hajaz (érjünk oda időben valahova, kövessünk egy céljárművet stb.), kivételt pár akciódúsabb kulcsmisszió képez, melyek során a kudarc csődeljáráshoz, de akár hősünk halálához is vezethet. Maga a kampány nem rossz, bár nem is túl emlékezetes, egy kamionszimulátortól azonban nem vártam Mafia-szintű sztorit, a papírmasé karaktereket és logikai bakikat így nem rovom fel a SoftLabnek. Bár a fenti küldetések teljesítése kötelező a karriermód kivégzéséhez, természetesen nem kell mindig a sztráda igazságosztóját játszani, Kalifornia meghódításában a békés fuvarozás legalább ugyanolyan hangsúlyos szerepet kap. Ennek alapját a pályán elszórt elosztóközpontok felkeresése és egy rakomány elszállítása képezi, változatosságot azonban ez a rész is tartogat. A normál áruszállítás mellett sokszor a konkurenciát megelőzve kell bezúgni a célállomásra (természetesen kifogástalan pótkocsival), vagy versenyeken kell aszfaltot szaggatni, melyek teljesítése nemcsak pénzjutalommal jár, hanem elismertségünk is nő. A legjobban azonban az ún. nyílt ajánlatok tejelnek: ezek raktárházhoz kötődő speciális megbízatások, melyek azonban csak rövid ideig élnek; miután azonban mindegyikük kétháromszor annyit tejel, mint egy normál fuvar, érdemes a gázolajat nem kímélve rögtön a kezdőponthoz rohannunk. Mellékküldetésekből sincs hiány: ezeket kocsmákban, a CB-nket használva vagy az út mellett rostokoló stopposoktól és bajba került kamionosoktól kaphatjuk; megbízóink ekkor vagy ránk bízzák cókmókjukat/pótkocsijukat, vagy bepofátlankodnak az utastérbe egy rövid társasutazás erejéig. Üde színfoltok ezek, és sokszor egy sor mellékszálat is megnyitnak, teljesítésük így igen javallott. A küldetések teljesítésével felhalmozott zsetont egyrészt kamionunk javítására/tankolására/cseréjére és tuningolására költhetjük (erről bővebben a boxban), másrészt vállalkozásunkat combosíthatjuk: új irodákat létesíthetünk (így egyre több raktárházból szállíthatunk), valamint bővíthetjük gépparkunkat és személyzetünket. Utóbbiak egyébként igen részletes mutatókkal és beállítási lehetőségekkel bírnak, így érdemes mindenkit az erősségeiknek megfelelően foglalkoztatni (azaz a vérmesebb kollégákat verseny-

»IDŐZAVARBAN

AVAGY FÉLÚTON VISSZAVETTEK A SCI-FI FEELINGBŐL

Bár a játék napjainkhoz képest csupán négy évvel később játszódik, irodáink és raktárházaink mindegyike futurisztikus holografikus kijelzőkkel van felszerelve, az árufelvétel és leadás pedig teljesen automatizált módon történik. A tudományos-fantasztikus körítés a történet módosításából fakad, Nick kalandjait ugyanis sokáig 2024-re datálták a készítők, az órát végül állítólag azért állították tíz évvel visszább, hogy a vezethető kamionok évjárata összhangban legyen a történések idejével…«

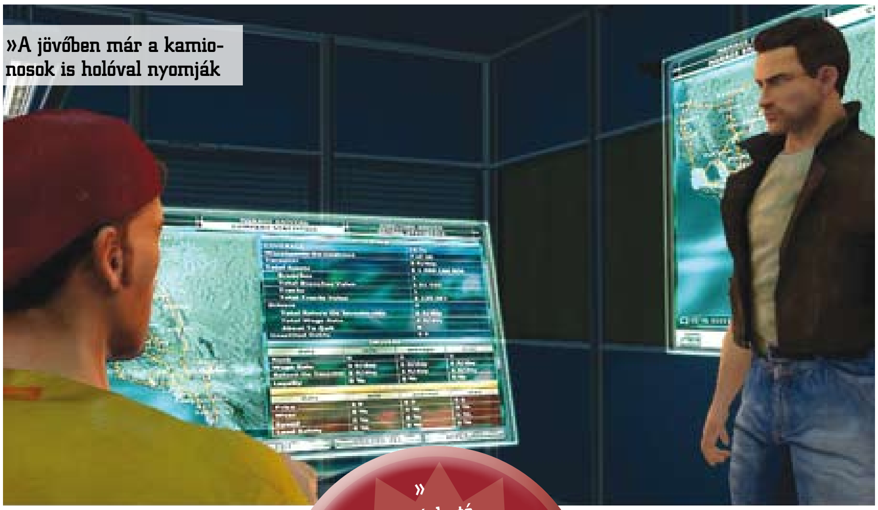
CSAK STÍLUSOSAN

A szervizeket meglátogatva és kamionunkat feljavítva lehetőségünk nyílik szeretett járgányunk tuningolására is, melyet szintén alaposan kidolgoztak a készítők. Az alkatrészek kategóriákba csoportosítva érhetőek el (pl. teljesítmény, stabilitás, fogyasztás, biztonság), áruk és elérhetőségük pedig műhelyenként más és más, így előfordulhat, hogy a kívánt eszközt csak hosszas utánajárással tudjuk beszerezni. Ennek ellenére érdemes kamionjainkat és alkatrészeinket ugyanattól a kereskedőtől vásárolni, mivel a kalmárok egy idő után jelentős kedvezménnyel jutalmazzák hűségünket. Fontos, hogy a teljesítménytuning mellett optikai módosításokat is végezhetünk: az átfestés mellett egyéni festékmintákkal, szpojlerekkel és egyéb dekorációs elemekkel díszíthetjük mind a karosszériát, mind az utasteret.

re, a precíz úrvezetőket pedig törékenyebb szállítmányok kezelésére specializálni).

ÚTVESZTŐBEN

Jól hangzottak az eddigiek? Akkor jöjjön a feketeleves, és hadd boncolgassam, hogy dacára a fent taglaltaknak miért kap kevesebb pontot az RnR az előző számban vizsgáztatott GTS-nél! Az első gondok az irányításnál kezdődnek, az ugyanis igencsak nyögvenyelős lett: bár a menüben kismillió opció van, jómagam órákig szenvedtem, mire sikerült mindent úgy belőni, hogy nem tapostam le rögtön az első szembejövő kombit. Kormány így javallott, bár a rengeteg gyorsbillentyű és az idegesítő kamerakezelés mellett kétszer is meggondolnám, hogy otthagyjam-e a tasztatúrát: az alap belső nézet ugyanis (ami minden betöltésnél visszaáll) borzalom, miután sem a tükrök, sem a műszerfal nem látszik a nagy zoom miatt, külső nézetben ugyanakkor a látószöget csak az egérrel módosíthatjuk. A fix kameraállások hiánya igazából azért fájó, mivel a tükrök teljesen használhatatlanok, a kis felbontású hátsó nézet pedig külön vásárlással érhető el – annak hiányában csak a rágcsálóval szerencsétlenkedve tudjuk megnézni, hogy van-e mögöttünk valaki, ami a forgalom közepén 80-nal repesztve elég necces (mármint a körülöttünk haladókra nézve). A vezetési élmény tehát frusztráló, ami egy szimulátornál azért elég gáz. Hasonlóan idegesítő momentumokat tartogat a térkép is: a három nagyítási szint közül csak egy használható, amíg azonban nem veszünk GPS-t, azzal is meggyűlik a bajunk, miután a rengeteg bekötőút és egyirányú utca mellett sokszor nem találjuk a megfelelő felhajtót, vagy a raktárház bejáratát. Utóbbiak egyébként szintén megérnek egy misét: az árufelvétel minduntalan ugyanazzal az átléphetetlen videóval kezdődik és végződik, az irányítást pedig sokszor későn kapjuk vissza, így néhány helyen simán lezúgunk az útról, ha nem kanyarodunk rögtön, amint miénk a volán. Az átvezetők további problémája, hogy a játék ugyanúgy folytatódik alattuk: nem egyszer azért veszítettem el egy versenyt, mert véletlenül összefutottam egy lerobbant ismerőssel, az átléphetetlen animáció alatt pedig a konkurencia vígan beért a célba... Végezetül ott vannak a technikai tüskék: a grafikai összkép eleve felemás (a kamionok és a törésmodell rendben van, minden más elnagyolt és kopár), a helyzetet azonban csak tovább rontja a tömérdek bug (vakító napsütésben zuhogó eső, a semmiből felbukkanó öngyilkos rendőrautók és civil kocsik, a tereptárgyakba rendszeresen beakadó kamionok) és az optimalizáció: a 2005-ös vizuális színvonalat idéző játék még egy jobb kétmagos processzort is képes megizzasztani. Technikai téren egyedül a zenével nincs gond: az aláfestésről öt rádiócsatorna gondoskodik, melyek sokszor a sztorihoz kötődő infóval is szolgálnak – remekül kiegészítik a jobb sorsra érdemes játékmenetet, és feledtetik az olykor fülsértő színészi játékot is.



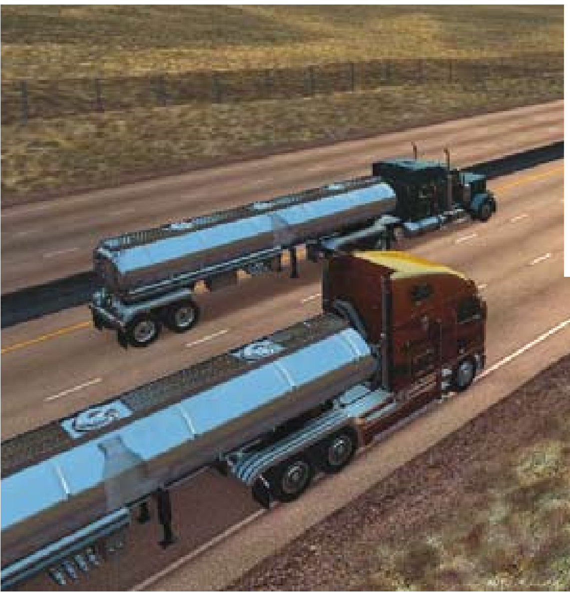
»A jövőben már a kamionosok is holóval nyomják

» A bejárható terület legészakibb és legdélibb városa (Alturas és San Diego) közötti távolságot cirka két óra alatt lehet levezetni – természetesen valós időben «

TÚL A CSÚCSON

A játékot nyúzva minduntalan emlékeztetnem kellett magam arra, hogy a közvetlenül a fejlesztőtől kapott változat még nem a végleges, boltokba kerülő program. Az RnR ugyanis kiváló alapokon nyugszik: a játékmenet változatos és komplex, a gépszörnyek fantasztikusak (még ha nincs is mind lelicencelve), a bejárható terület pedig hatalmas; mit sem ér azonban az egész, ha a rengeteg bug, az egyelőre túlbonyolított irányítás és kamerakezelés, valamint a gyatra optimalizálás kicsinálja a vezetési élményt. . Patchekben, gondolom, nem lesz hiány, de jómagam a tapaszok megérkezéséig inkább óvatosan közelítek a játékhoz...«

»Rig 'n' Roll«

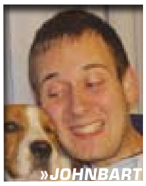


»Hatalmas verseny van a tejpiacon is...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/1909

»A játékban rejlő potenciál könnyen a kamionos játékok királyává tehette volna a Rig'n'Roll-t, így kár, hogy a remek ötleteket nem sikerült élvezhető formában tálalni. Várom a javításokat...



»JOHNBART

PRO »Kidolgozott kamionok, kellemes rádiócsatornák, változatos, komplex játékmenet.

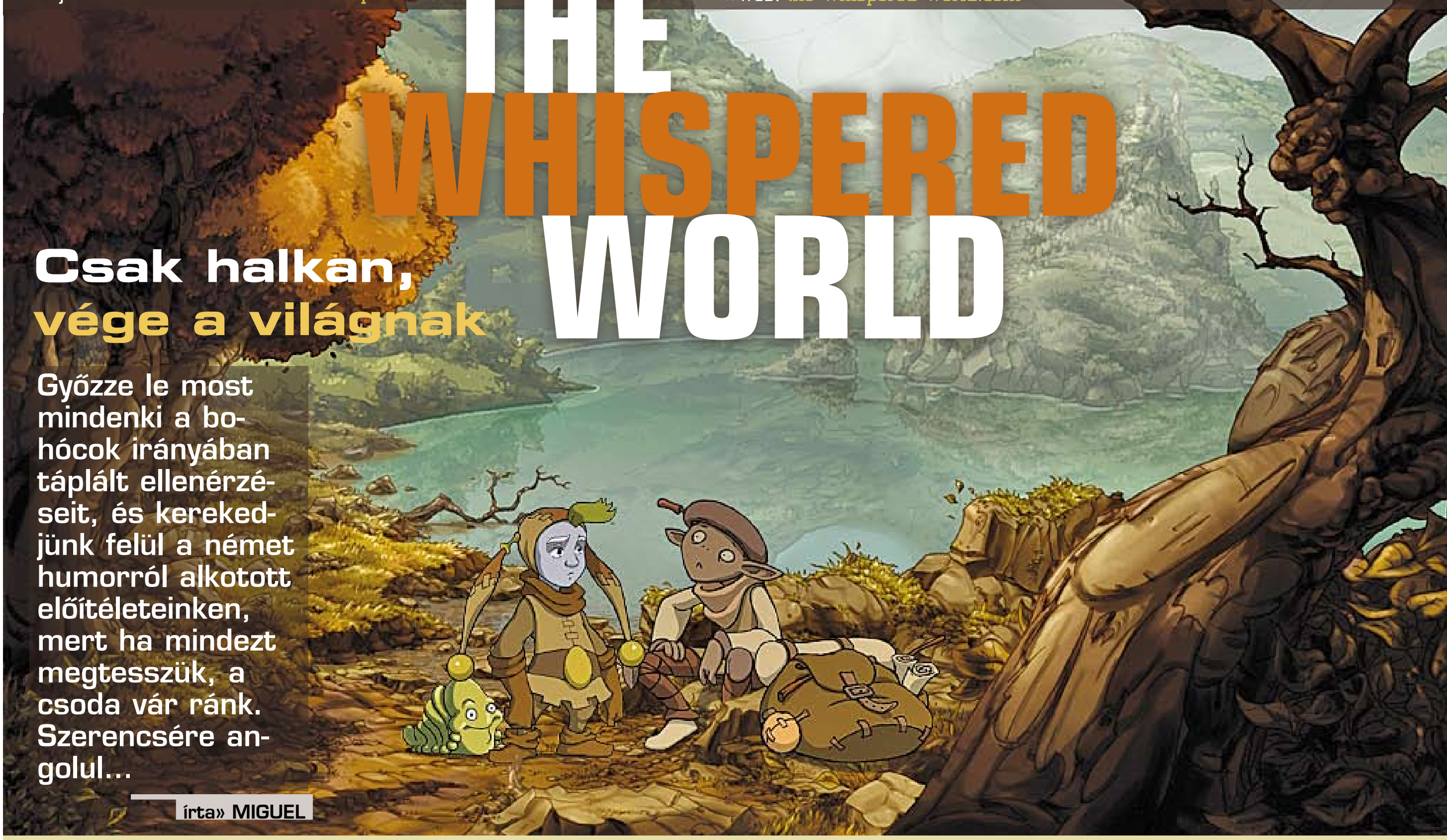
KONTRA »Bugok tömkelege, nehézkes tájékozódás és kamerakezelés, olykor szörnyű fizika...

GÉPIGÉNY» 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB SM2 DX9 VGA, 10 GB HDD

»75%«

»fejlesztő: Daedalic Ent. »kiadó: Deep Silver »web: the-whispered-world.com

THE WHISPERED WORLD



Csak halkan, vége a világnak

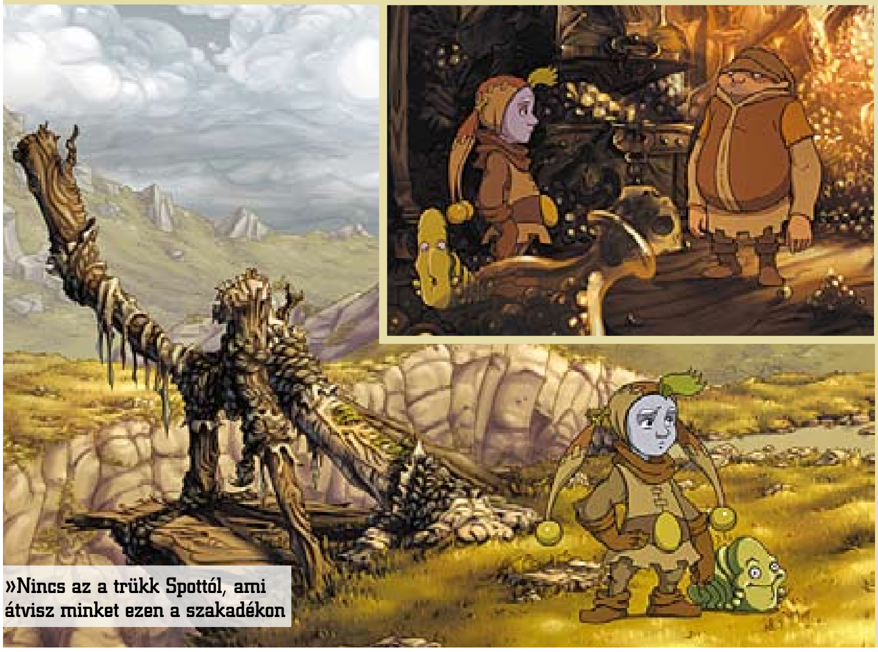
Győzze le most mindenki a bohócok irányában táplált ellenérzéseit, és kerekedjünk felül a német humorról alkotott előítéleteinken, mert ha mindezt megtesszük, a csoda vár ránk. Szerencsére angolul...

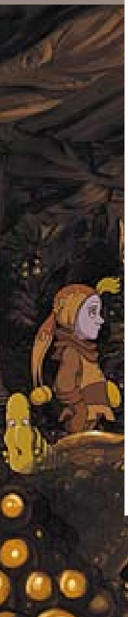
írta» MIGUEL

Sadwick egy bohóc, bár ez elsőre nem látszik rajta – ami azt illeti, másodszorra sem. A világ legpesszimistább és legszomorúbb bohócával van ugyanis dolgunk, ez talán a ruhájából és az arckifejezéséből is jól látszik. Meglehetősen rátarti bátyjával és kissé már szenilis nagyapjával járja a vidéket a szórakozni vágyó tömegeket keresve. Ha mindez nem lenne elég, Sadwick élete is veszélyben van: az imént említett báty ugyanis a fejébe vette, hogy végrehajtják az Élő ágyúgolyó elnevezésű mutatványt, ahol természetesen hősünk a főszereplő, és a tervek már készen állnak. És ha még ez sem elég: mindegy mit tesz, Sadwick el fogja pusztítani a világot.

A LEGSZEBB HAGYOMÁNYOK

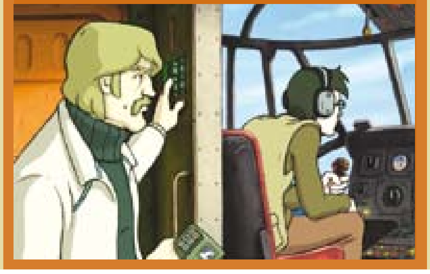
Nagyjából a kilencvenes évek közepén jutottunk el abba a szituációba, hogy a point'n'click kalandjátékok elérték végleges fejlettségüket, az azóta eltűnt, majd újjászületett műfaj mostanában megjelenő tagjai (a Machinariumhoz hasonló egy-két kivételtől eltekintve) nagyjából ugyanazt az élményt adják, mint az épp másodvirágzásukat élő nagy Lucasarts címek. Nem árulok zsákbamacskát, a The Whispered World sem fordítja ki sarkaiból a játékipar eme lassabb folyású szegletét, azonban az alapokat olyan jól hozza, hogy a kalandjátékosok istene ellen vét az, akit egy kicsit is érdekel a stílus, és kihagyja Deep Silver programját. Ahogy az a képeken is látszik, a hagyományoknak megfelelően kézzel festett hátterek előtt bájosan animált karakterek mozognak afféle ál-háromdimenziós módon, és ahogy az szintén kiderül a cikk illusztrációjának választott képernyőmentésekből, a német művészek nem aprózták el a grafikai gyönyört – a négy jól elkülöníthető szakaszból építkező történet mindvégig bámulatba ejtően szép környezetben sodorja előre a játékost, és bár mellékszereplőből nincs sok, mindegyikük részletesen kidolgozott mind grafikailag, mint háttértörténet szempontjából, és szerencsére mindannyian elég időt töltenek a képernyőn ahhoz, hogy alaposan kiélvezzük őket. Az egész világ tökéletesen egységes stílusú,


»Nincs az a trükk Spottól, ami átvisz minket ezen a szakadékon



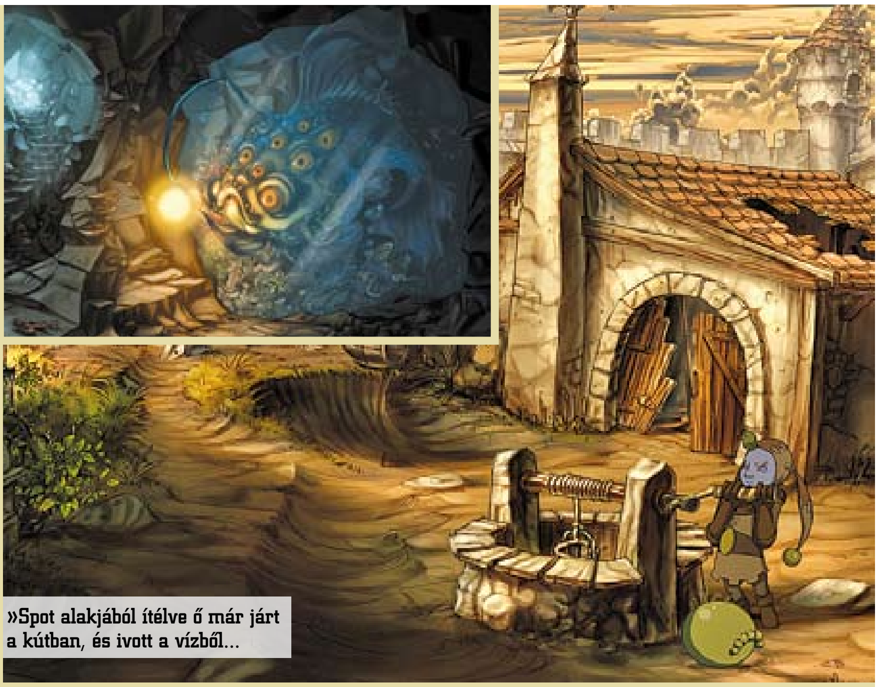
»A NEW BEGINNING«

A Daedalic Entertainment nevű német kiadó A New Beginning című, készülőfélben lévő csodájáról már írtunk tavaly nyáron. 2500-ban járunk, az emberiség a végnapjait éli, az utolsó reménysugár az lehet, ha visszaküldenek egy csapatot 2050-be, hogy helyrehozzák a végzetes eseményeket. Sajnos azonban 2050-ben már nincs mit tenni...«



»ELAKADÁS-JELZŐ«

Személyes tapasztalatok alapján talán fontos lehet leírni, hogy is kell továbbjutni rögtön az első pályán. Nos, miután azt gondoljuk, hogy mindent megoldottunk, két tárgyra lesz mindenképp szükségünk: egy térképre és egy iránytűre. Ezek nélkül Sadwick hiába próbál majd elindulni az erdő felé, folyamatosan arra a tisztásra ér vissza, ahonnan elindult (a bátyja nagy örömére, természetesen). A térkép megszerzéséhez irány vissza az a kocsi, ahol felébredtünk, és ott Spot (és a korábban felvett egyéb tárgyak) segítségével kukázzuk ki a pergament a kályhából. Ez persze még nem elég, kell az iránytű is: ezt a nagyapánkból kell a szó legszorosabb értelmében kidumálnunk (nem megy majd elsőre). Ha ez is megvan, végre elindulhatunk az igazi kalandok felé.«



»Spot alakjából ítélve ő már járt a kútban, és ivott a vízből...

manapság szokatlanul igényes, ami már az első pillanattól kedzve beszippant minket, és komolyan aggódni kezdünk ezért a melankolikus kis vidékért, mikor kiderül, hogy Sadwick végzete az egész elpusztítása. De ne szaladjunk ennyire előre, hiszen még akad olyan főszereplő is, akivel nem találkoztunk.

SPOT, A HERNYÓ

Spot, Sadwick barátja (konkrétan az egyetlen, akivel a főhős eldicsekedhet) annak ellenére tölt be fontos szerepet, hogy hernyóként nem várna sokat tőle az ember. Persze a bárgyú mosollyal az arcán folyton a bohócunk sarkában loholó hernyó nem egyszerű példánya fajának: egyrészt akkora, hogy egy kezdő bogárgyűjtő sikítozva rohanna el a közeledtére, másrészt pedig könnyen megtaníthatjuk különböző trükkökre. Sajnos a „marad-ül-fekszik” hármasra pont nem, de ne sajnáljuk, mert sokkal jobban jön majd, mikor kis barátunk papírvékonyra simul, hatalmasra dagad, vagy épp számos apró darabra hullik – persze mindezt nemcsak azért, hogy Sadwicknél bevágódjon, de azért is, hogy a történetben haladjunk. Nem túl meglepő módon ugyanis a The Whispered World is tele van különböző logikai feladványokkal, melyek megfejtése szükséges ahhoz, hogy a végén elpusztítsuk a világot (mert az senki előtt ne legyen kérdés, hogy Sadwick minden próbálkozása ellenére közelebb és közelebb taszítja mindannyiunk közös létét a megsemmisüléshez).

BOHÓCLOGIKA

Tehát lesz egy csomó furmányos enigma, amik megoldásához általában elég előkapni eszünk józan paraszti felét, a fennmaradókat pedig vagy a stílusban már jól megszokott „párosítom a bálnát a cserepes virággal” megoldással, vagy dühödt kattintgatással oldjuk meg. Kicsit később akartam nekilátni a negatívumok sorolásának, de ide kívánkozik, hogy a jelszó: folyamatos éberség! Sokszor lesz ugyanis olyan, hogy egy helyszínen megoldunk mindent, amit épp akkor lehet, majd kicsit később visszajutunk ugyanide – semmi sem utal majd rá, de készüljünk fel, hogy a látszat ellenére a jelenet egy-egy része megváltozott, ezért érdemes újra átnézni mindent, ha elakadtunk volna. Amúgy már csak azért is érdemes kiváltképp körültekintően eljárni a helyszíneken, hogy ne fél órával később kelljen visszamenni egy fontos madártollért vagy fadarabért (eleget szívunk majd anélkül is, hogy ide-oda járkálunk feleslegesen). Szintén érdemes odafigyelni a párbeszédek alatt is, és egy-egy dialógusnak újra és újra nekifutni, hátha valami most majd máshogy alakul. Aztán ha már végképp nem sikerül semmi, akkor vegyünk elő minden olyan megoldást, ami szembe megy a józan ésszel (Sadwick egy gatya megszerzésével kapcsolatban jegyzi meg a tökéletesen idióta megoldás után fennhangon, hogy „valami komoly baj van a világgal, ha az ilyen bizarr megoldásokért jár elismerés”). Szerencsére a hibás próbálkozások sem végtelenül idegesítőek, hiszen a képernyőn épp jelenlévő valamely szereplő általában hozzáfűz valami vicces vagy pikírt megjegyzést a bénázásunkhoz.

> »A The Whispered World üdítő élmény lehet az egy kaptafára készülő FPS-ek és TPS-ek gépsora mellett – ami persze nem jelenti azt, hogy itt nem idegeskedünk majd«

HELYZETKOMIKUM

Sajnos azonban nem minden pillanatban lesz felhőtlen az öröm az arcunkon, ha elindítjuk a játékot; jelesül már az elején elborul a tekintetünk, amikor látjuk, hogy nincs lehetőség a felbontás beállítására – ez a tesztgép 23 colos, 16:9 képarányú monitorán kicsit azért torzította az élményt. A második erős gyomros pillanat az lesz, amikor Sadwick először megszólal: az angol fordítás és szinkronmunka amúgy tökéletes összképét rántja a pokol mélyére ez az iszonyúan idegesítő, gyagyás hang, amit szerencsétlen főszereplőnek adtak. Nagy kár ez, mert amúgy minden egyéb, a hangzásvilággal kapcsolatos összetevő a helyén van (a zene és a környezeti hangok tanítanivalóan jók). Szintén nem öröm, hogy bár a játék nem nehéz, a fent leírt „meglepetésszerű” környezeti változások miatt nagyon könnyű elakadni, és mivel így a történet sem halad tovább, a megoldás megtalálásáig elég frusztráló élményben lesz részünk (apropó: a szóköz billentyű nyomogatása erősen javasolt).

A fent említetett negatívumokat leszámítva azonban nagyon kellemes élmény a The Whispered World. A minimalista dizájn mellett nagyon sok teret kap a remek történet, így van időnk elgondolkozni a mondanivalón – persze az is elég, ha csak a képi gagekre és a szöveges poénokra koncentrálunk. Vagy elüthetjük az időt azzal, amivel jelen sorok írója tette a teszt nagyobbik részét: leshetjük Spot különböző, elképesztően aranyosra faragott animációit. Már az megér egy pár órát az életünkből.«

GRAFIKA»	»99%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/1185

»Mind külsőségeiben, mind tartalmában gyönyörű kaland, ami bizonyítja, hogy a németeknek is van érzékük a humorhoz és a bájhoz.

»MIGUEL

PRO »A kézzel festett grafikák legszebb időszakát idéző képek (de azért Spot mindent visz) »

« **KONTRA** »Könnyű elakadni, és ez hamar frusztrálóvá válik...

GÉPIGÉNY» P4 2.3 GHz CPU, 1 GB RAM, Videokártya: DX 9.0c, 256 MB VRAM 4 GB HDD

»81%«

»fejlesztő: Infinity Ward »kiadó: Activision »web: modernwarfare2.infinityward.com

COD: MW2 STIMULUS PACKAGE

Drága, de finom

Miközben az Infinity Ward csapatára mostanában igencsak rájár a rúd, elkészültek első térképcsomagukkal a Modern Warfare 2-höz, amibe rajongók lévén mi is belekukkantottunk.

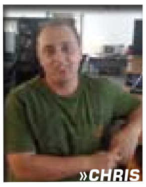
írta» CHRIS

A történelem legsikeresebb játékát tudhatja maga mögött az Activision, valószínűleg még mostanra sem tudták megszámolni azt a rengeteg pénzt, ami a nyakukba hullott a Modern Warfare 2 megjelenése után. A kritikusok többsége, az újságírók és a játékosok egyöntetűen az egekbe magasztalták a játékot, aminek többszereplős játékmódja minden képzeletünket felülmúlta. A játék számtalan játékmódja, rendkívül jól felépített fejlődési rendszere, és több mint tucatnyi pályája bőven adott alkalmat a szórakozásra, de mostanra már csendesedni látszik a Call of Duty-őrület, ami persze az új rivális, a Bad Company 2 érkezésével teljesen érthető. Éppen ezért tökéletesen időzítve az IW elkészítette első pályacsomagját, amelyben öt új harcmező foglal helyet. Az új pálya közül három teljesen új, kettő pedig a CoD4-ből lett átemelve, persze kicsit feltupírozott változatban. A pályák nevei Storm, Salvage, Crash, Overgrown és Bailout, nem mintha ezek bármit jelentenének nektek, mindenesetre elmondhatjuk, hogy rendkívül jól sikerültek – még annak ellenére is, hogy kettő ezek közül ismerősnek tűnhet a veteránok számára. Mindegyik pálya a számtalan oldalba kerülési lehetőséggel s a nagyszerűen felépített fedezékekkel remek szórakozást nyújt, úgyhogy a minőségre egy szavunk sem lehet. Ennek fényében persze azonnal lecsapnának az új térképekre, de azért álljunk meg egy pillanatra, s nézzük, mennyibe is kerül ez nekünk! A csomag ára Xboxon 1200 MS pont, ami nagyjából 3600 forintot takar. Hm, egy fél játék ára, gondolhatnánk, de rajongók bizonyára örömmel kipengetik érte a három mozijegy árát, főképp ha azt nézzük, hány órányi szórakozást kapunk cserébe. PC-n a Steam rendszeren keresztül lehet a mienk a csomag, 15 eurós áron (azaz cirka 4200 forintért). Itt viszont már kezdünk kicsit morcosak lenni, hiszen a mai napig nem fér a fejünkben, miért váltják a Steamnél a dollárt egy az egy arányban az euróval, ami az Activsion és a Steam együttes kapzsisága miatt már igencsak kiveri a biztosítékot nálunk. Nem beszélve arról, hogy itt az alapjáték ára is 60 euró volt (majdnem kétszer annyi, mint amennyiért itthon megvásárolhattuk). Az biztos, hogy ezek után a sokak által pénzéhesnek titulált, sorozatokból megélő konkurens kiadó, az Electronic Arts ártatlan kiscserkésznek tűnik. Röviden összefoglalva tehát adott egy szuper kis játékhoz készült tényleg fenomenális pályacsomag, ami igencsak túlárazva került a piacra. Az, hogy kinek ér meg 5 pálya közel 4000 forintot, mindenkinek magának kell eldönteni, az viszont tény, hogy ennyi pénzért nehezen kapunk 10-15 órányi önfeledt szórakozást bárhol. Ezt pedig simán biztosítja számunkra a Stimulus Package.«

GRAFIKA»	»92%
HANG ÉS ZENE»	»98%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1584

»Habár tényleg remek kis csomag, az Activision kapzsiságát nem tudjuk szó nélkül lenyelni, ennek szól a teszt végén szereplő értékelés is. Ideje lenne kicsit észhez térni...



»CHRIS

PRO »5 új pálya, többórányi friss szórakozást biztosítva az MW2-fanatikusoknak...

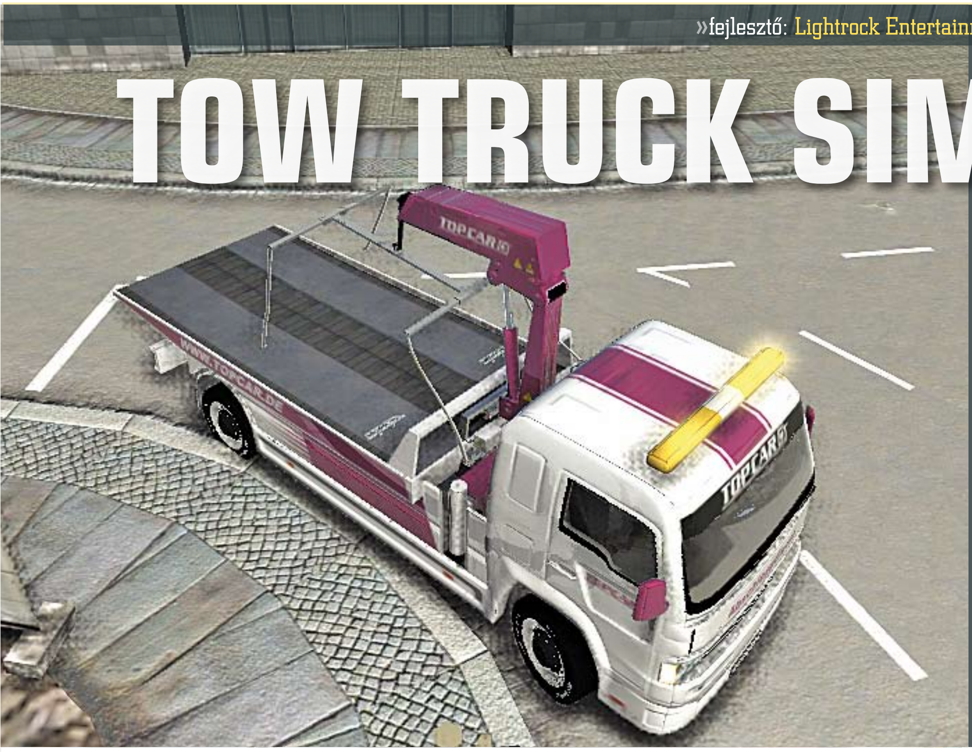
KONTRA »Az ár megbotránkoztató...

GÉPIGÉNY» P4 3.2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GeF 6600GT/Raedon 1600XT, 12 GB HDD

»70%«

»fejlesztő: Lightrock Entertainment »kiadó: Astragon »web: www.astragon.de/

TOW TRUCK SIMULATOR 2010



Félresiklott műszaki mentés

Sárga fényhíd, csikorgó daru, rozsdás plató, hoppon maradt kocavezetők: a budget kategória rémének számító Astragon ismét lecsap, új játékukban ezúttal az autómentés kerül terítékre, agyzsibbasztó tálalás mellett...

írta» JOHNBART

A szorgalomnak és a német precizitás teljes hiányának egyszerre iskolapéldája az Astragon: jelenleg ugyanis 27 szimulátorként aposztrofált játék köthető a nevükhöz, ezek többségétől azonban olyan messze áll a minőség, mint a Big Rigstől az Év Játéka díj. Fáj is a szívem emiatt, hiszen a jobb sorsra érdemes bithalmazok sokszor igen különleges témákat dolgoznak fel (a cég kínálatában például űrsikló-, mezőgazdasági és munkagép-szimulátorokat is találunk), melyekből némi odafigyeléssel jó kis játékokat lehetne faragni, a siralmas megvalósítás miatt azonban ehelyett a feledés (jótékony) homálya vár rájuk. Sajnos ugyanez jut osztályrészül a vontatókocsikra fókuszáló Tow Truck Simulatornek is; 42%-os drákói szigorom okai a folytatásban olvashatók...

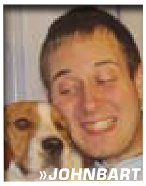
VADÁSZAT A VÖRÖS LAND ROVERRE

A TTS2010 tehát a városi autósok mumusát, a vontatókocsikat állítja a középpontba, félni azonban most nem mi fogunk, a lopósautó volánjánál ugyanis ezúttal szerény személyünk foglal helyet. Dolgunk egyszerű, a starthelyről kigurulva az SMS-ben kapott infók alapján urbánus ragadozóként kell felkutatni azon szerencsétlen négykerekűeket, melyek egy baleset vagy más hendikep (pl. kerékbilincs) okán hamarosan nálunk fognak pihizni. Telephelyünkre azonban platónkon át vezet az út, a célállomást elérve így darunké lesz a főszerep, mellyel minél akkurátusabban kell elhelyezni, majd rögzíteni áldozatunkat járművünk ülepén. A művelet felettébb kényes, mégsem frusztráló: darunk kezelése jól kidolgozott, életünket pedig viszonylag valósághű tehetetlenségi faktor nehezíti, ez a rész tehát rendben van. A gondok ott kezdődnek, hogy a fenti momentum jelenti a játék egyetlen értékelhető részét, a TTS2010 ugyanis minden más téren kritikán alul teljesít. Az első intő jelek a nyelvtani hibákkal tarkított főmenüt meglátva jelentkeztek, az igazi sokkhatás azonban a karriermód elindításával ért: aki ismer, tudja, hogy nem vagyok egy grafikanáci, de a TTS külcsíne még az én elvárásaimat is alulmúlta. A járművek és a tereptárgyak borzasztó elnagyoltak, a textúrák kimerülnek a különböző árnyalatú szürke lapokban, a látótávolság nyúlfarknyi, az utcák szűkek és kihaltak, a bejárható terület pedig annak ellenére kicsi, hogy a játék pofátlanul sokáig tölt (kb. 5-8 percig). A hangok hasonlóan kriminálisak: a járművek ugyanazon sistergő effekttel szüttyögnek, a zenei kínálat pedig kimerül két borzasztó monoton taktusban. A fenti problémák felett azonban még szemet hunynék, ha a TTS legalább játékmenetében élvezhető lenne; a program szadizmusa azonban határtalan. Járművünknek semmi fizikája nincs, vezetési modellje egy talicska és egy villamos között mozog, a forgalom agyalágyult tagjai minduntalan összetörik vészvillogóval dolgozó kocsinkat (vagy aktuális célpontunkat), a billentyűk hajlamosak beragadni, a „helyreállás" gomb lenyomásával a játék csonttá fagy, a program ugyanakkor kilépés után sem ürül ki a memóriából, ehelyett külön le kell lőnünk a feladatkezelőben. A játék tehát csalódás, és ez még finom megfogalmazás volt: igazából dühös vagyok. Dühös, mivel ha a fejlesztők nem fércmunkát végeznek, és némi humorral közelítik meg a témát, egy igazán érdekes kis játékkal gazdagították volna a budget kategória piacát; ehelyett azonban egy félkész förmedvényt toltak az arcunkba, melyet csak az ismert sorozat mottójával tudok jellemezni: „megtekintését semmilyen korosztálynak nem ajánljuk".«

GRAFIKA»	»45%
HANG ÉS ZENE»	»35%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»45%

www.pcguru.hu

»A készítők végül is elérték céljukat: a TTS2010 jó szimuláció. A játéktól ugyanis fél óra után anynyira kiborultam, mintha tényleg elvitte volna a kocsimat a lopósautó...



»JOHNBART

PRO »A részletesen kidolgozott darukezelés.

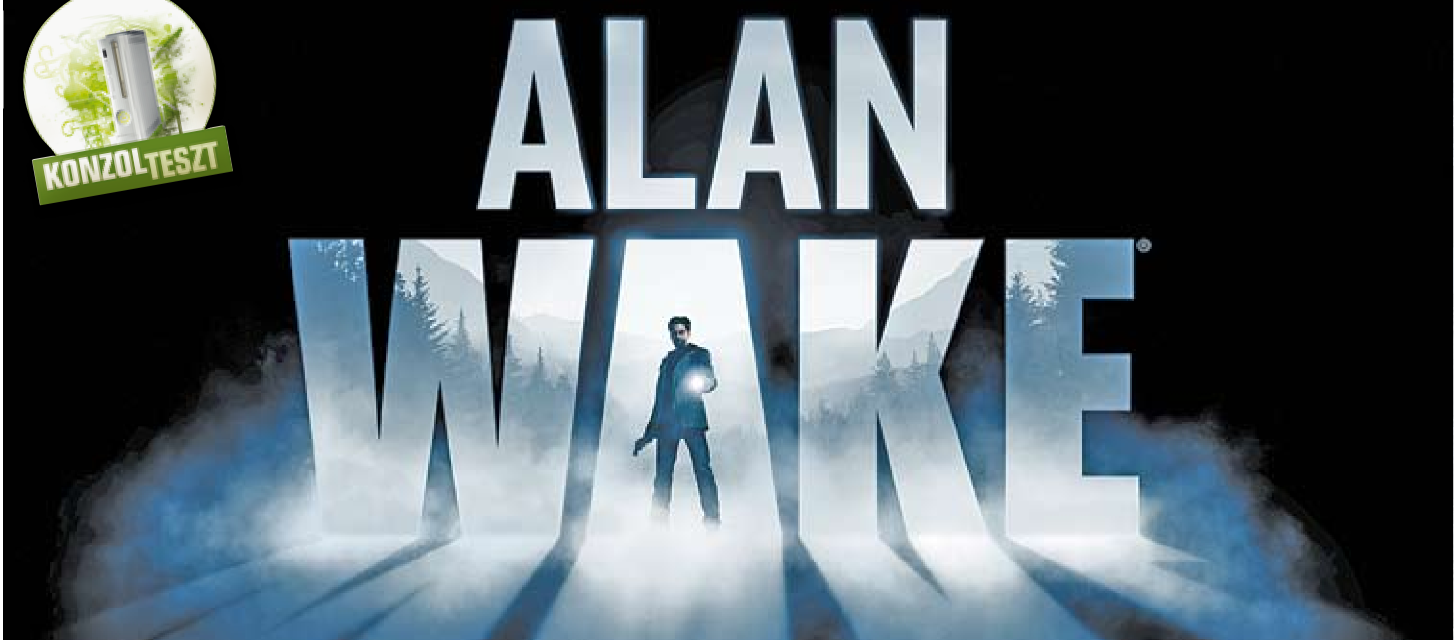
KONTRA »Minden egyéb.

GÉPIGÉNY» egymagos 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB SM2 DX9 VGA, 1 GB HDD

»42%«

KONZOLTESZT

»fejlesztő: Remedy Entertainment »kiadó: Microsoft Game Studios »web: www.alanwake.com »platform: Xbox360



Turn the light on!

A jó horrorjáték olyan, mint a fehér holló (alig van belőle), éppen ezért hatalmas az örömünk, hogy a Remedynek sikerült egy olyan videojátékot összehoznia, amitől helyenként szó szerint megfagyott az ereinkben a vér...

írta» BATE

Alan Wake egy híres bestseller-szerző, aki rémisztő történeteivel emberek millióit hódította meg, azonban már évek óta képtelen az írásra. Hogy egy kicsit lerázza magáról az írói válság nyomasztó terhét, hogy megszabaduljon a nyüzsgéstől és kissé piócaszerű ügynökétől, Alan feleségével, a fotós Alice-szel egy isten háta mögötti hegyi kisvárosba, Bright Fallsba utazik, hogy egy rövid időre nyugalmat találjanak. Alan abban is bízik, hogy a pihenés megszünteti kegyetlen rémálmait is, azonban – ahogy az egy ilyen sztoriban lenni szokott – a pár érkezése után gyanús események láncolata veszi kezdetét, melynek eredményeként Alice eltűnik, Alan életéből kiesik egy hét, és ami még ennél is rosszabb, az elsőre mesebeli Bright Falls felfedi igazi arcát, s kiderül, hogy főhősünk hajmeresztő agyszüleményei valamilyen módon megtalálták az utat a valóságba…

PREVIOUSLY ON ALAN WAKE

Az Alan Wake műfaját tekintve egy horror-akció-kaland, s a Remedy fejlesztői tudták, hogy valami egészen különlegessel kell előrukkolniuk, ha újat akarnak mutatni a zsáner korábbi képviselőihez képest. A történet csupán egy dolog (habár esetünkben ezzel sincsen semmi baj, sőt…), ami igazán számít, az az atmoszféra, és hogy az alkotók képesek-e valódi feszültséget szítani, avagy megmaradnak az olcsó ijesztgetésnél. A játékkal töltött órák után örömmel nyugtázzuk, hogy a fejlesztőcsapat vette az akadályokat, és egy olyan programot tett le az asztalra, ami biztos, hogy jó darabig beszédtéma lesz a játékos szubkultúra berkeiben. Na de lássuk, mivel is sikerült igazán kiemelkedőt alkotni az egykori Max Payne fejlesztőinek. Egyrészt adott az epizodikus felépítés (öt nagyobb fejezeten kell keresztülnyomoznunk magunkat), ami első hallásra nem nagy szám, de itt profin van összerakva. Minden epizód egy kisebb cliffhangerrel zár, fenntartva a feszültséget, majd megjelenik a vége felirat, és felcsendül a játék soundtrackjének egy-egy darabja, ami garantáltan libabőrt varázsol a karunkra (vétek is lenne elnyomni őket…). Aztán a dal végeztével jön a folytatás, egy „az előző részben történt” összefoglalóval, hogy aztán ismét a kezünkbe kerüljön az irányítás. Ez az apró sorozatos megoldás tényleg nem egy nagy kunszt, de a megvalósítás, ahogy egy kicsit megtöri a játékot, az szinte tökéletes, és jófajta Twin Peaks-es hangulatot kölcsönöz az Alan Wakenek. Ezenfelül pedig ott van maga a kaland, a sok felfoghatatlan elem, a

» A fejlesztők azért is döntöttek az epizodikusság mellet, mert az Alan Wake-et csupán az „első évadnak” szánják. Mi pedig már most várjuk a folytatást... «

»Az a sarló igen rosszul mutatna Alan hátában...

»Mostantól sosem gondolsz már ugyanúgy egy elemlámpára...

»Vajon rettegés vagy elszántság van Alan arcán?

»Fura figurákban nem nagyon lesz hiány…

A félelem az Xboxba költözött, az Alan Wake hangulata azonnal beszippant

rejtélyek, amelyek fokozatosan kerülnek kibontásra, hogy a játékos minél inkább a program hatása alá kerüljön. Nappal a kisváros nyugodt, de baljóslatú, és az igazi borzalom a nap leszálltával köszönt a játékosra, hiszen ekkor már semmi nem ment meg minket a „Taken" nevezetű szerzetektől, akik mindenáron hősünk életét akarják. A történetvezetés egyébként minden este a sötét erdőbe vezényli Alant, és mikor a fák közé érünk, akkor lopakodik elő a játék legnagyobb erénye: megemelkedik a pulzusunk, izzadni kezd a tenyerünk, körbe-körbe forgatjuk a karakterünket, figyeljük a zajokat, az elemlámpánkkal összevissza pásztázunk. Röviden: rettegni kezdünk, és pattanásig feszült idegekkel várjuk, hogy mikor bukkan fel egy vagy több ellenfél…

TÚLÉLŐTÁBOR

Márpedig fel fognak bukkanni, és mikor a sötétből materializálódó alakok hirtelen felbukkannak, garantáltan végigszalad rajtunk egy cseppnyi adrenalin. Ellenfeleink nem evilági lények, legyőzésük szimpla lőfegyverekkel képtelenség, éppen ezért kell, hogy mindig nálunk legyen egy zseblámpa, ugyanis a fény segítségével le kell bontanunk ellenfeleinkről a sötétséget, csak eztán tudjuk őket a másvilágra küldeni néhány jól irányzott lövéssel. A feladat leírva egyszerűnek tűnik, de mikor 3-4 szerzet támad ránk, merül a lámpa eleme, tárazni kell, és bekerítenek, bizony könnyen pánikba esik az ember. Ami annyit tesz, hogy a játék eléri célját, működik, hatással van az emberre: meredt szemmel bámuljuk a tv képernyőjét, kiver minket a frász, és mindezt még élvezzük is. Szerencsére nem mindig vagyunk csak az elemlámpánkra utalva, sokszor bukkanhatunk jelzőpisztolyra, jelzőfényre, villanó gránátra, és elszórva találhatunk villanyoszlopokat is (amikbe esetenként egy generátoros minijátékkal kell életet lehelnünk), amelyek fénysugara nemcsak megóv minket az ellenfelektől, de azonnal vissza is tölti az életerőnket. Kalandjaink során jó pár fegyvert összeszedhetünk (pisztoly, shotgun, vadászpuska…), de mindig a fény és a jó reflex a lényeg, és bármennyire is szégyen, esetenként a futás a leghasznosabb megoldás, főleg ha látjuk, hogy a közelben biztonságot jelentő fényforrás van. A program fentebb vázolt felépítésének köszönhetően egy pillanatig sem érezzük magunkat szuperhősnek, a karakter élete szinte minden pillanatban veszélyben forog, egy perc nyugtunk sincs, félelemben teszünk meg minden egyes métert…

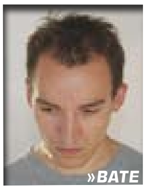
A SÖTÉTSÉG FOKAI

Mindez persze nem működne a megfelelő tálalás nélkül. Az Alan Wake lenyűgöző játék, eszméletlenül kidolgozott helyszínekkel, gyönyörű és jól animált karaktermodellekkel, de a lényeg most nem a pixelrészletekben rejlik, hanem a dizájneri zsenialitásban, ahogy megalkották az éjszakai pályákat, a környezetet és azt a hatást, ami alól képtelenek vagyunk kivonni magunkat. A fák között szaladni, miközben mindent ellep a köd, a cikázó elemlámpafénnyel, nos, ezt nem lehet megszokni, az embert minden alkalommal kirázza a hideg, és mikor a nyomasztó hanghatások közepette felbukkan egyszerre több ellenfél is, bizony tényleg koncentrálni kell, hogy megőrizzük a hidegvérünket. Ennek az elképesztő hangulatnak köszönhető, hogy gond nélkül túllendülünk azon, hogy egy szinte teljesen lineáris kalandot görgetünk végig, megtoldva néhány egyszerű feladattal, sok-sok harccal, a rejtély mondhatni automatikus megoldásával. Az Alan Wake, akárcsak a PS3-as gyöngyszem, a Heavy Rain, valójában egy interaktív mozi, ahol a fejlesztők végigvezetnek minket a történeten, néha ránk bízva, hogy a karakterünket életben tartsuk. A játék világa, annak mélysége, főhősünk története, az epizodikusság és a végletekig kidolgozott apróságok (rádió- és tv-adások, a kéziratunk fellelhető lapjai, az ilyen-olyan üzenetek a falakon, az erdőkben) mind-mind feledtetik, hogy nem nagyon van választási lehetőségünk, hanem haladunk előre egy szépen kitaposott ösvényen. Az Alan Wake egy zseniálisan összegyúrt interaktív horror, amin ugyanolyan jó átrágni magunkat, mint egy vaskos Stephen King-regényen. A káprázatos külcsín, a nyomasztó és félelmetes atmoszféra, a Twin Peakst, a King-féle Tortúrát és a Silent Hillt idéző történet egy pillanat alatt beszippant, és nem is akarunk majd addig szabadulni, amíg a rejtélyek végére nem jártunk. A beszerzést követő tanácsunk, hogy a játékot hagyjuk pihenni nappal, várjuk meg, míg ránk száll az este, a fényt hagyjuk meg Alan Wake-nek, sötétben vágjunk neki a kalandnak, az élmény így lesz garantált.«

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/246

»Egy játék, ahol a hangsúly az atmoszférán és a rettegésen van. Ha szereted a rémisztő történeteket, és nem vágysz szabadságra, akkor ez a te játékod is lesz…



»BATE

PRO »A történet, a hangulat, a kidolgozottság, a félelemfaktor és a látvány mindent visz...

KONTRA »Néha kicsit fapados a váltás a játék és az átvezető videók között, olykor még be is szaggat...

»92%«

»fejlesztő: iNis »kiadó: Microsoft Game Studios »web: lips.xbox.com »tesztplatform: Xbox 360

LIPS: PARTY CLASSICS

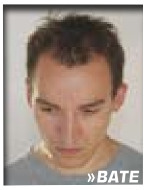
Lassan másfél éve, hogy az MS piacra dobta a Lips névre keresztelt karaoke játékát, s bizony nem tévedtek nagyot a cégnél, mikor azt gondolták, hogy van létjogosultsága egy Xbox-exkluzív éneklős partyjátéknak. A két mozgásérzékelős mikrofonnal megtoldott program hamar népszerű eleme lett a házibuliknak, és tavaly ősszel megérkezett az első „folytatás" is, ami minimális ráncfelvarrással és negyven új számmal örvendeztette meg a Lips- és karaoke-rajongókat. Habár a Number One Hits sokkal inkább volt kiegészítő, mintsem valódi második rész, ez nem gátolta meg az embereket a vásárlásban, s a sikert mi sem bizonyítja jobban, mint hogy most tavasszal már két külön lemez is érkezett az alapprogram mellé. Az első a Party Classics névre hallgat, és számos olyan dalt tartalmaz, amely mindenki számára ismert kell, hogy legyen. Akadnak olyan, viszonylag friss szerzemények is, mint például Let's Get it Started a Black Eyed Peastől, vagy a Rehab Amy Winehouse-tól, de klasszikusokban sincs hiány, hiszen a lemezt az Xbox 360-ba helyezve felcsendülhet a Y.M.C.A a Village People-től, vagy akár az I Will Survive Gloria Gaynortól. Az összeállítás egyébként tényleg meg tudja dobni a partyjátékokkal fűszerezett házibulik hangulatát, azonban a negyven új számon túl sok újdonságot nem találunk a csomagban. Az achievement-vadászok 500 további ponttal gazdagodhatnak, és a játék rajongóinak melegen tudjuk ajánlani ezt a csomagot, azonban tisztában kell lenni azzal, hogy gyakorlatilag csak egy dalcsomagot kapunk egy külön lemezre kiégetve. Ami persze roppant jól jön, hogyha az előző két összeállítás minden számát már kívülről fújjuk.«

KONZOLTESZT

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu

»Újabb remek összeállítás, amely felülmúlja a korábbi Number One Hits lemezt is. Sajnos újítás semmi, habár az éneklés közben ez aligha fog negatívan lecsapódni...

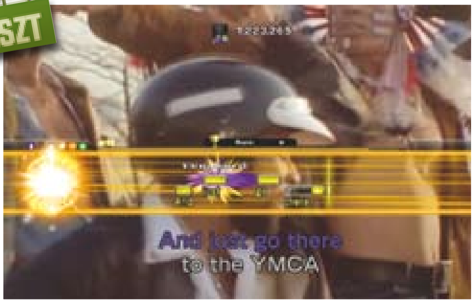


»BATE

PRO »A dalok tényleg nagyon jól össze vannak válogatva, együtt énekelni őket a legnagyobb móka...

KONTRA »Újítás ugye nincs, és a lemezcserélgetést sem oldották még meg a fejlesztők...

»75%«



»fejlesztő: iNIS »kiadó: Microsoft Game Studios »web: lips.xbox.com »tesztplatform: Xbox 360

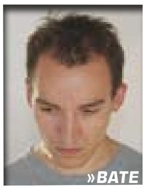
LIPS: I LOVE THE 80'S

A Lips most érkező második, egyébként sorban a harmadik kiegészítője már kifejezetten egyetlen időszakra koncentrál, méghozzá a nyolcvanas évekre – ha ezen egy kicsit elmerengünk, akkor máris érthető, hogy miért jelent meg egy időben rögtön két kiegészítő: az egyik inkább a tinédzser korosztályt veszi célba, míg a másik (tesztünk alanya) már inkább a fiatal felnőtteket, a késő húszas és a harmincas éveikben járó játékosokat célozza meg. Azokat, akiknek az Alphaville-től a Forever Young, a Joan Jett and The Blackhearts-féle Bad Reputation, illetve a Shout a Tears for Fearstől még mond valamit. Akik tehát legszívesebben még mindig a nyolcvanas évek hangulatát idéző bulikban töltik a szombat estéiket, azoknak kihagyhatatlan ez a lemez, mindenki másnak talán jobban fog feküdni a Party Classics, hiszen ott sokkal populárisabb szerzemények kaptak helyet (annak ellenére is, hogy ott még a 70-es évekből is találunk dalokat). Az I Love the 80's is negyven új dalt kínál, és a hiányosságok terén ugyanazok a dolgok merülnek fel, mint a Party Classics esetében. Az eredeti és a kiegészítő lemezeit még mindig cserélgetni kell, ha esetleg olyan dalt választunk, ami csak az eredeti csomagban található meg, és sajnos ezen még az sem segít, hogyha felmásoljuk a komplett játékot az Xbox winchesterére. Ugyanígy ezen a korongon sem találunk számottevő újdonságot, sem a játékmenetben, sem a külcsínben, azonban az mindenképpen pozitívum (és igaz a Party Classicsra is), hogy a játék már nemcsak az eredeti Lips mikrofonokkal hajlandó együttműködni, hanem bármilyen más konzolkompatibilis USB-s eszközzel is. Így ha nincs meg az eredeti program, és nem akarunk plusz ezreket fizetni a két mikrofonos változatért, akkor sem kell lemondanunk a Lips nyújtotta szórakozási/buli faktorról.«

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu

»Korrekt zenei felhozatal, kifejezetten a nyolcvanas évekből, ami miatt viszont kicsit behatároltabb a közönség – viszont azoknak, akik „már éltek" akkor, jó vétel.



»BATE

PRO »Remek számok a nyolcvanas évekből, egy retró party tökéletes kelléke lehet a program...

KONTRA »Ismét csak negyven számot kapunk, újítást nem nagyon...

»70%«

iPHONE GAMES

Egyre több olvasónk rendelkezik játékra is alkalmas iPhone/iPod Touch készülékkel, és egyre több minőségi játék jelenik meg ezen a platformon, így alkalomadtán mi is megemlékezünk 1-1 érdekesebb címről, hogy lássátok, mivel lehet elütni néhány percet/órát ezeken a kütyükön...

PLANTS VS. ZOMBIES

»fejlesztő: PopCap Games »web: itunes.apple.com/hu/app/plants-vs-zombies

A PC-n és Xbox 360-on egyaránt hatalmas sikereket produkáló Plants vs. Zombies mindenki nagy örömére megérkezett iPhone-ra és iPod Touchra is, így most már az otthonunkat elhagyva sem kell nélkülöznünk az életmentő növényeket. Az App Store-ból 2,39 euróért letölthető program semmit nem vesztett az értékéből a portolás során, a szórakozás ugyanúgy a maximumon van, mint a nagytestvérek esetében. A játék ugye a Tower Defense műfajt erősíti, ahol mindenféle növényekkel kell meggátolnunk, hogy a zombik ellepjék a világunkat. A programban 49-féle növényt vethetünk be a 26 különböző zombi ellen, ötven pályán hadakozhatunk, és az élőhalottak irtása közben még 13 rejtett achievementet is megnyithatunk. A harcot amúgy vívhatjuk felfedező módban, vagy akár egy gyors meccs során is – ez utóbbi főleg akkor hasznos, ha csak pár percet kívánunk játszani a növényekkel és a zombikkal. A kivitelezés amúgy zseniális, a színek és a karakterek még most is lenyűgözőek, a hangok is nagyon el vannak találva, és természetesen az addikciós faktor is ugyanúgy jelen van, mint a PC-s változatban. Túlzás nélkül, a Plants vs. Zombies az Apple masináin is kihagyhatatlan.«

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

PRO »Szinte tökéletes. Hang, látvány és játékélmény nagyszerű keveréke – iPhone-on és iPod Touchon is.

KONTRA »A játékba belefeledkezve lehet, hogy elfelejtünk majd leszállni a vonatról...

»95%«

STREET FIGHTER IV

»fejlesztő: Capcom »web: http://itunes.apple.com/hu/app/street-fighter-iv

Nem tévedés, az Apple kütyüire is megérkezett a Capcom legendás sorozata, így végre kipróbálhatjuk, hogy milyen a verekedős műfaj az érintőkijelzős képernyőn. Szerintünk nem tökéletes, ugyanis az irányításra szolgáló gombok elfoglalják a képernyő felét, főleg ha még az ujjaink is rajtuk vannak, így a vizuális élmény nem az igazi, s bár a készülékek nagyon jól reagálnak a mozdulatainkra, egy korrekt kombót, illetve egy nyert meccset csak jó sok gyakorlás után lehet kihozni a programból – és ezt az időt nem biztos, hogy pont iPhone-os játékra kellene elpazarolni. Persze ha valaki él-hal a Street Fighterért, azoknak a kihívás adott, de az egyszeri játékos sokkal inkább fogja kezelhetetlennek és frusztrálónak érezni a harcot, mintsem valóban szórakoztatónak. A játék amúgy 8 euróért tölthető le, összesen nyolc karaktert tartalmaz, akikkel indulhatunk egyéni meccsekben, bajnokságokban, sőt, Bluetooth segítségével még egy barátunkkal is megküzdhetünk. A grafika és a hang amúgy kiváló, nagyon jól mutat a képernyőn a harc, a karakterek szépek és kidolgozottak, csak hát a játékélmény (a lényeg) az, ami bőven hagy maga után kívánnivalót. Talán az iPaden jobb lesz, ott legalább van hely a játéktérnek és a gomboknak is...«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

PRO »Igen meggyőző látvány, villámgyors kezelés, sok gyakorlás után pedig sikerélmény...

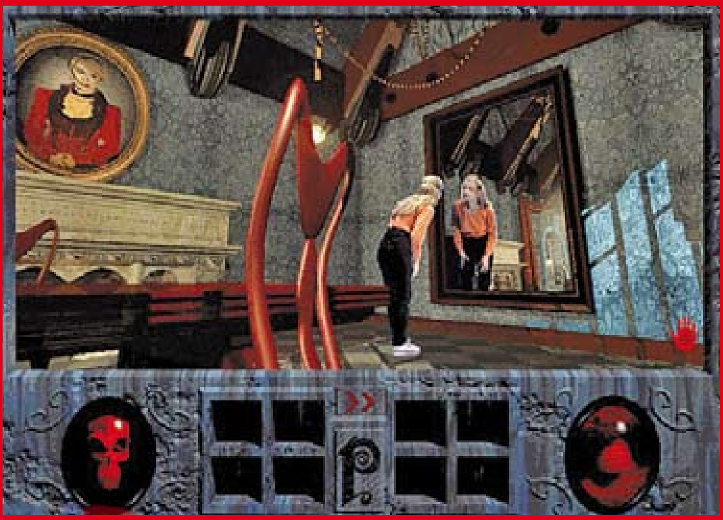
KONTRA »A kezelés nem könnyen tanulható, és az irányítással egyben kitakarjuk a képernyő felét is...

»70%«

A RETTEGÉS CÉDÉI

Az Alan Wake nemcsak kalandelemekkel tarkított akciójáték, hanem interaktív horrorfilm is. Egy időben az elődei inkább voltak filmek, mint játékok – közülük is a Phantasmagoria volt a legemlékezetesebb.

írta» STÖKI



A Phantasmagoria 1995-ben jelent meg, vagyis nem sokkal azután, hogy a CD-meghajtók elterjedtek. A kalandjátékoknak akkor már leáldozóban volt a csillaguk, de volt még egy utolsó nagy fellángolás – 7th Guest, emlékszik még rá valaki? –, ami a cédékre zsúfolt, színes-szagos grafikával és a minél filmszerűbb élménnyel próbálta megnyerni a játékosokat. A Phantasmagoria nagyon szép példa volt erre.

MÁGIARAKÁS

A játékot az a Roberta Williams készítette, aki előtte leginkább a Sierra mese-fantasy kalandjáték-sorozata, a King's Quest készülésénél bábáskodott (mellesleg a férje volt a Sierra főnöke). Williams megunhatta a sok könnyed kalandjátékot, mert a Phantasmagoriával igazi tabudöntögető, felnőtteknek szóló játékot sikerült alkotnia. A játék főhőse egy fiatal írónő volt, aki egy rovott múltú házba költözik férjével – a házban korábban egy fekete mágiával cimboráló varázsló, Zoltan lakott. A nő véletlenül kiszabadítja Zoltan bebörtönzött lelkét, mire az megszállja hősünk férjét. A férj egyre erőszakosabb lesz a feleségével, miközben a nőt sorra kínozzák a borzalmasnál borzalmasabb rémlátomások Zoltan korábbi feleségeinek halálairól, míg végül – de inkább nem lövöm le a poént, mert a játék a weben most is megvásárolható pár dollárért.

NÉGY HÓNAP FORGATÁS

Bár a program kalandjátéknak kicsit egyszerű volt, a látvány elvitte a hátán. Hét, azaz 7 cédén jelent meg a program, annyi látnivalót hoztak össze Williamsék. A főhőst játszó Victoria Morsell – szegény borzalmasan rossz színésznő volt, de akkoriban el voltunk ájulva egyáltalán attól, hogy élő szereplős játékot látunk – hónapokat töltött blue screen előtt, hogy a játékban látható minden mozdulatot és cselekvést felvegyenek vele. A nyolcszáz jelenetet tartalmazó forgatókönyv 550 oldalas volt, a készítők négy hónapig forgattak kétszáz emberrel (csak a befejező üldözési jelenetet egy hétig vették fel) – és még ezután kellett beilleszteni az élő szereplőket a renderelt és rajzolt környezetbe. Négymillió dollárba fájt mindez, ami akkor még irgalmatlan nagy pénznek (és kockázatnak) számított a játékiparban.

NEM GYEREKJÁTÉKOK

Ráadásul a játékban volt néhány brutális jelenet: például az a rész, ahol a férj megerőszakolja a főhőst, vagy Zoltan egyik feleségének halála, akit a mágus úgy öl meg a játékban, hogy állati belsőségeket erőltet le a torkán. Ausztráliában jól be is tiltották a programot, Amerikában pedig több üzletlánc is visszautasította a forgalmazását. Ennek ellenére az év egyik nagy sikere és a Sierra legjobban fogyó játéka volt a program 1995-ben – megmutatta, hogy a felnőtteknek igenis van igényük a felnőtt játékokra. Egy évvel később ki is jött a folytatás, a Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh. Ez öt cédén terpeszkedett el, és sem a sztorija, sem a szereplőgárdája nem kapcsolódott az előző játékhoz, de hasonlóan ellentmondásos játék volt: egy gyönyörű, interaktív, a cenzorokat bosszantó horrorfilm, amiben kicsit elvesztek a játékelemek. A tervezett harmadik rész végül már nem is jött össze, mert a kalandjáték-megaprodukcióknak befellegzett (például a hatmilliárd dollárból készült Toonstruck éppen 1996-ban bukott óriásit). De azért szívesen gondolunk ma is a Sierra fantazmagóriára, még ha néha bele-beleborzongunk is.«

© Disney. "", "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

A LEGNAGYOBB SZAKÍTÁS A JÁTÉKIPARBAN

Nemcsak az év, hanem a videojáték-történelem egyik legnagyobb botránya, ami az elmúlt hónapokban az Infinity Ward körül folyt. Azok, akik pár éve még az Electronic Artsot csapták pofán, most az Activisionnek adtak egy jó nagy maflást. Szaftos történet, amiben Robin Hoodokat nem nagyon találni, de notthinghami seriffekből és János hercegekből nincs hiány.

írta» STÖKI

Az Infinity Ward neve ismerős lehet, a stúdió valami névtelen kis játéksorozatot, a Call of Dutyt fejlesztette. Legutóbbi játékuk, a Call of Duty: Modern Warfare 2 múlt év végén minden idők legsikeresebb nyitásával kezdett, 4,7 milliót adtak el belőle 24 óra alatt. Azt gondolhatnánk, hogy egy ilyen stúdiónak ezután arany az élete, megkap pénzt, paripát, fegyvert akármilyen játék fejlesztéséhez. Ehhez képest ez a stúdió most elkezdett darabjaira hullani – de mi vezetett idáig?

A RESPAWN AZ ÚJ INFINITY WARD?

Kezdjük a száraz tényekkel, abból nem lehet baj. Március másodikán az Activision a szőnyeg szélére állította az Infinity Ward két stúdiófőnökét, Jason Westet és Vince Zampellát, majd hamarosan biztonsági őrök kísérték ki a két úriembert. A mosolyogva hátbaszúrós corporate világban ebben még nincs semmi különös, nem ritka, hogy a felsővezetőket úgy rúgják ki, hogy mire visszaérnek az asztalukhoz, már nem működik a jelszavuk, sőt, azonnal távozniuk kell. Azonban a lapátra tett két góré és az Activision ezek után kölcsönösen beperelték egymást, és szorgosan teregették a szennyest a játéksajtó legnagyobb örömére. West és Zampella állítása szerint a kiadótól azért rúgták ki őket, hogy az Activision átvehesse a hatalmat az Infinity Ward felett, és hogy ne kelljen kifizetnie a két vezetőt megillető bónuszt, ami a munkájuk után járt (a két férfi szerint egészen pontosan 36 millió dollár járna nekik a szerződésük szerint). West és Zampella megemlíti továbbá, hogy amikor az Infinity Ward befarolt az Activision istállójába, megegyeztek, hogy a kiadó nem szól bele kreatív kérdésekbe, de ezt az egyezséget nem tartották be. Vállalhatatlan határidők, silány tucatjátékok kifacsarására tett igyekezet, mennyiség a minőség felett – nagyjából ezek voltak az exfőnökök vádjai. Az Activision keresetében szintén a közös szerződésre hivatkozik, főleg azokra a pontokra, amelyek arra térnek ki, hogy a dolgozó nem árthat az Activision üzleti érdekeinek. Márpedig West és Zampella állítólag éppen ezt tették: a kiadó szerint a két volt vezető egy ügynökségen keresztül titkos munkamegbeszéléseket hozott össze, ahol egy új stúdió alapítását készítették elő, ezzel párhuzamosan pedig hátráltatták a munkát az Infinitynél. Westék erre készségesen beismerték, hogy voltak ilyen találkozók, csakhogy szerintük már a kirúgás után – egyszerűen új munkahelyet kerestek. Hamar találtak is: április közepén bejelentették, hogy megalakult a

Respawn Entertainment, ami – naná, hogy – az Activision legnagyobb üzleti riválisának, az Electronic Artsnak fog játékokat fejleszteni. És ezután – illetve már ezzel párhuzamosan – megindult a nagyüzemi agyelszívás: sorra léptek ki a vezető beosztású, tapasztalt dolgozók az Infinity Wardtól. Felmondott a programozókat vezető Francesco Gigliotti, a vezető dizájner Todd Alderman és még vagy tucatnyian. E sorok írásakor 17-en áll a body count, ennyien mentek el az Infinity Wardtól, és közülük többen már hivatalosan is megerősítették, hogy a Respawnhoz igazoltak. A történet azért nagyon tanulságos, mert nem először zajlik hasonló. Az Infinity Ward ugyanis 2002-ben éppen úgy született, hogy egy másik fejlesztőstúdiótól, a 2015, Inc-ből kilépett jó néhány ember, és új stúdiót alapított – csak akkor éppen az Electronic Arts szívta meg (náluk volt a 2015, Inc.), és kisebb anyázás kísérte az egészet.

A ROSSZ, A MÉG ROSSZABB ÉS A CSÚF

És akkor vegyük sorra ennek a gusztusos történetnek a szereplőit. Az Activision jelenleg ugyebár az egyik legrosszabb hírű kiadó, főleg a nagyfőnök Robert Kotick miatt, akinek az üzleti stratégia egyet jelent a sikeres franchise-ok kifacsarásával. Irányítása alatt megszaporodtak az egymástól alig különböző Lego-játékok, nem is beszélve a szinte követhetetlen tempóban a boltokba tolt Guitar Hero-folytatásokról, amiknek fejlesztőit – miután sejteni lehetett, hogy a ritmusjáték-őrület csillapodik – Kotick egyszerűen kirúgta (több tucat embert küldött el a sorozatot fejlesztő Neversofttól, a gitár- és dobkontrollereket készítő

A kapzsiságnak és a kiadói nyomásnak meglett a keserű következménye...

RedOctane-től, a Guitar Hero: Van Halent összeszehozó Underground Developmenttől pedig mindenkit elzavart). Biztosra vehetjük, hogy a jó Bobby minél több Call of Dutyt akart látni, és ez konfliktust jelentett az Infinity Ward vezetőivel. Akár kirúgásig fajuló konfliktust. Az Electronic Arts sem szent, legalábbis a múltjában vannak hasonlóan szennyes sztorik – emlékszünk még a Bullfrog lezüllesztésére és Peter Molyneux távozására? Az is jó kérdés, hogy 2002-ben a 2015, Inc-től távozottak miért akartak átmenni az Activisionhöz. És az is, hogy Westék távozása mennyire volt saját ötlet, és mennyire bujtot-

ta fel őket az EA (ami bizonyára minden – főleg ügyvédi – segítséget megad majd a két kirúgott vezetőnek). Mindenesetre úgy tűnik, az EA tanult a múltbéli hibából: West és Zampella a Respawn alapításáról szóló közleményében külön kitér arra, hogy az Electronic Arts nem fog beleszólni a fejlesztésbe, mert nem is szólhat bele: a Respawn független stúdió, ami történetesen az EA-nak fejleszt játékokat. És persze ott van West és Zampella maga, akik szerintem a legérdekesebb szereplők a sztoriban. Az ember első felindulásból hajlamos a gonosz multikkal szembeszálló hősöknek látni őket, pedig nyilván árnyaltabb a kép. Itt olyan nagymenőkről van szó, akik ketten 36 millió dollárt követelhetnek a világ egyik legnagyobb játékkiadójától (és ez csak az elmaradt pénz, valószínűleg a kifizetett zsé is hasonló nagyságrendű). West és Zampella simán megtehette, hogy amikor nem tetszett nekik a helyzet a 2015-nél, új stúdiót alapítottak az Activision keblén – és most meg tudták ismételni az egészet. De vajon számítottak is arra, hogy ezt megtehetik? Azért rúgták ki őket, mert már az új stúdió alapításán szervezkedtek, vagy azért alapítottak új stúdiót, mert kirúgták őket? Számomra ez a legizgalmasabb kérdés az egész történetben, és esélyes, hogy soha nem lesz rá válasz.

Végül ott az Infinity Ward, pontosabban a maradéka – a múltbéli eseményekből pedig kiolvasható, hogy nagy valószínűség szerint mi vár rájuk. A 2015, Inc. a 2002-es szakítás idején a legígéretesebb fejlesztőcsapatok egyike volt, miután összerakták a Medal of Honor: Allied Assault című második világháborús FPS-t. Aztán az Infinity Ward – láss csodát – a konkurenciánál csinált egy második világháborús FPS-t, az első Call of Dutyt. És hogy azóta mi lett a 2015, Inc-kel? Legutóbbi játékukat, a Men of Walort hat éve adták ki (73 százalékon áll a Gamerankingsen), a mostani konzolgenerációhoz még nem szóltak hozzá. Könnyen lehet, hogy most majd a csonka Infinity Ward tűnik el hasonló módon a süllyesztőben.«

JÁTÉK MENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

SERIOUS SAM HD

Üdv!
Lenne egy problémám a Serious Sam HD teljes játékkal. Nem tudom telepíteni, mert mindig kiír egy hibaüzenetet: Steam.exe (main exception): Unable to load library Steam.dll . Próbáltam újratelepíteni, megnyitva a DVD-t külön felrakni a Steam részét, de nem akar működni. Most mit tegyek?
Előre is köszönöm.

» Keresd meg azt a könyvtárat, ahová a Steamet telepítetted, pl. C:\Program Files\Steam, és itt töröld a Clientregistry.blob fájlt, majd indítsd el a steam.exe-t, lépj be az adataiddal, és telepítsd a játékot. Ha így sem működne, akkor a Vezérlőpult Programok eltávolításánál távolítsd el a Steamet, töltsd le innen – http://tinyurl.com/5v8wgl – a legfrissebb klienst a Get Steam now felirat alól, és telepítsd. Harmadik fázis, ha még így is jönne a hibaüzenet, akkor nézd meg, hogy nincs e valami netes segédprogramod (pl. Peerguardian) vagy tűzfalad, ami blokkolná a Steamet, és ezeket kapcsold ki. Egyéb lehetőségek itt: http://tinyurl.com/y9z2no5

MIRROR'S EDGE

Sziasztok!
Gondom van a Mirror's Edge nevű játékkal. Mikor eljutok a Ryding Parkhoz, egy ház tetejéről indul a küldetés, és arról át kell ugrani egy másik ház tetejére, de mielőtt átugranám,belassul az idő, és semmit nem lehet csinálni. A játék egész idáig nagyon jól ment, nem akadt, meg semmi ilyesmi. A gépem megfelel a gépigénynek, és a PhysX, DirectX, valamint az összes driver legfrissebb verziója van fenn.
A segítséget előre is köszönöm!
Bence

» Ezt a tapaszt próbáld: http://tinyurl.com/y3xhybe, vagy ha még így is beszaggatna, akkor a játék azon pályáján a beállításoknál kapcsold ki a PhysX-et.

OBSCURE 2

Pacsi, Bate, és a többi Királynak is!
Lenne egy nagy kérésem. Elakadtam az Obscure II-ben. Mégpedig a következő helyen: a Return to Brotherhood missziónál két medál segítségével nyitható a kapu (gamma és delta), de nem tudom, hogy kell beállítani ezeket. Ha lehetséges lenne, akkor az egész végigjátszást leközölnéd, vagy legalább az előbb említett részt, mert sajna a játékot ismerik, de végigjátszás sehol nem található meg.
Előre is köszi: hű olvasótok, Lele

» Ugye mindegyik medálon van egy motívum, a foglalat külsején pedig további, látszólag érdektelen bevágások – nos, a medálokat addig kell forgatni, amíg a belső vonalak nem passzolnak a külső gyűrű vonalaihoz. A http://tinyurl.com/y2yk779 videót nézd meg 7perc 28-nál… Végigjátszás sajnos csak angol nyelvű van, itt érhető el: http://tinyurl.com/y63mbs8

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Helló!
Két kérdésem is lenne:
1. A Tomb Raider: Anniversary-ban az utolsó pályán hogy kell kinyírni azt a nagy lávaszörnyet?

2. A Gene Troopers játékot feltelepítem, a menüig eljutok, de ha elindítom az új játékot, kék képernyő és hang, semmi más. A gépigény szerintem megvan. Mi lehet a gond?
Előre is kösz.
Stalkerking

» 1. Ha arra a nagy majomszerű lényre gondolsz, akkor a bullet-time-os módszert kell erőltetni a párkányzat széleinél (fejbe somod lassítva, dob egy bukfencet, és ha jó helyen voltál, akkor a párkány szélén lebucskázik). Annyi csavar még van a történetben, hogy vissza tud kapaszkodni, na, ilyenkor a mancsát kell lőni ezerrel, és elugrálni előle, majd ha már lecsonkoltad a kacsóját, újra kiállni a peremhez és fejbe durrantani lassítva…

2. A Gene Troopersnél remélem, a VGA driver frissítése megoldja a problémát, mert nem találtam hozzá más hivatkozást. A gépigény egyébként PIV 2,6GHz, 512MB RAM és ATI X700/GeF 6600, tehát ezt még azért ellenőrizd.

WORLD OF WARCRAFT

Kedves Tika!
A World of Warcrafttal, azon belül is a makrókkal kapcsolatban kérnék segítséget. Arra lennék kíváncsi, hogy hogyan lehet két vagy több spellt beletuszkolni egyetlen makróba úgy, hogy működjön is. Azt természetesen tudom, hogyan lehet 1 spellt a makróba tenni, de arra lennék kíváncsi, hogyan lehetséges (ha egyáltalán), hogy több varázslatot sorban végezzek el egy gombnyomással. Pl. Immolate+conflagrate+incinerate.
A választ előre is köszönöm!
pola85

» Van egy egészen jó kis magyar nyelvű iromány a témában: http://tinyurl.com/y3k8636. Az a lényeg, hogy olyan spellek, amelyeknek Global Cooldownja van (kvázi egy bizonyos időtartamhoz kötött a következő spellhasználat), nem illeszthetők be egymás utáni végrehajtásra a makróba, mert a makrókhoz nincs „várakozás" parancs (az instant cuccokat persze korlát nélkül összefűzheted). És ugye a te listádban ott van mindjárt a Conflagrate. Viszont a /castsequence Immolate, Conflagrate, Incinerate makró azt már azért tudja, hogy sorba rendezi a makrógombhoz a varázslatokat, és ahányszor csak aktiválod a makrót, mindig elsüti a következőt…

DRAGON AGE

Hi, Tika!
A fent említett játékkal lenne problémám. Az egyik DLC-t (kő-gólem) szeretném letölteni, ám amikor beírtam a kódot a honlapon, kiírja, hogy kész, de a letölthető tartalom menüben nem tudom elindítani a telepítést.
Hű olvasótok, Adrián

» A http://tinyurl.com/y644nmj oldal első hozzászólásában megtalálod az eddig elérhető DLC-k közvetlen letöltési helyét (szimplán kattints a kiemelt címekre), de a letöltés után a fájl kiterjesztését ne felejtsd el .zip-ről átnevezni .dazip-re. Aztán keresd meg a Dragon Age telepítési könyvtárát, és azon belül navigálj el a bin_ship mappába, majd indítsd el a daupdater.exe fájlt (X:\Program Files\Dragon Age\bin_ship\daupdater.exe). Ide betallózod az imént letöltött DLC fájlt, ráböksz az install gombra, és kis szerencsével már működni is fog.

FAHRENHEIT

Helló, Tika!
A Fahrenheit PC-s verziójával lenne problémám. Mégpedig annál a résznél, amikor hazaérve rám támad a gonosz vihar, és elkezdi a berendezést hozzám vagdosni. Na most, egy ideig megy is a dolog, de a legvégén az utolsó jobbra-balra nyilas résznél, amikor a padló is széthullik alattam, akármit csinálok, nem sikerül olyan ütemre

nyomkodnom a nyilakat, ahogy azt a játék szeretné. Már kb. 100-szor próbáltam, de nem sikerült, és már nagyon idegesít, mivel kb. 10 perc, mire oda eljutok. Pedig Easy módban játszom. Szóval nincs valami tipped, hogy mit kéne csinálnom? Előre is köszönöm a válaszod, minden jót, szia!
M.J.

» Ezek a minjátékok ilyenek, mármint erre nincs egzakt módszer, felváltva nyomkodod a jobb és bal gombot veszettül, amilyen gyorsan csak tudod, és annyi… Nem akarlak elkeseríteni, de ugyanez a játékelem később még néhányszor előkerül.
Tudok adni cheatet, ami az összes pályát feloldja: a Log-in részbe írd be névnek hogy J80L14FD, vagy adhatok mentést, amivel átugorható az adott pálya – http://tinyurl.com/y5nyds8 (az optionsben majd a nyelvet vissza kell állítani németről angolra) –, esetleg videósegédletet az adott részről – http://tinyurl.com/y4vd2j9 –, de tényleg ennyit tehetek csak. Ps. Ha volna gamepad a közelben, esetleg megpróbálhatnád azzal, az ilyen eszközökön könnyebben ráérez az ember a nyomkodós szakaszokra…

KING ARTHUR

Hi, Tika!
Telepíteni szeretném a King Arthurt a másik gépemen, de amikor kéri a kulcsot, és beírom, akkor azt írja ki, hogy a cd-key nem jó. Pedig a másik gépemen megy a játék.
Előre is köszönöm.
Merlin

» A kulcsot csak egyszer lehet aktiválni, ha másik gépen is szeretnéd használni a játékot, telepítsd a Steamet, lépj be abba a fiókba, amelyikben a King Arthur van, és a My Games alatt letöltheted.
Vagy még egyszerűbb, ha a teljes Steam mappát az első gépről átmásolod a másikra, aztán egyszerűen csak a Steam klienst rátelepíted a másik gépen erre az új mappára, és akkor a játékot nem kell újratelepíteni (a My Games fül alatt a Steam kliensben, a KA-n jobb egérgombbal tudod kitenni az ikonját azt asztalra)… Egyszerre persze nem futhat mindkét gépen a játék.

Szia!
Mint mindig, most is problémákkal fordulok hozzád. A King Arthurban elég sok a lázadás, keleten tartom a frontot Readweld ellen, és persze nagy gazdagsági válság van. Kevés az arany, az étel az közepes. Három hadseregem van. Sokat fejlesztettem: elit páncéltőrök, walesi íjászok stb. A lényeg az, hogy ezt a 2 db (igaziból három, de az nem olyan vészes) problémát hogyan oldjam meg: pénz- és ételválság, meg a lázadás több tartományban.

» A 3 hadsereg – főleg ha mind fullos – lehet, hogy sok a gazdaságod méretéhez képest, más dolog nem nagyon tudná így megborítani a költségvetést. A gazdaságban nincs sok mozgástér, jöhetnek katasztrófák, de többnyire konstans módon kapsz bevételt, és csak arra kell figyelni, hogy ez ne haladja meg a katonák fenntartásának költségeit – ha megközelíti, és te állandóan refilleket meg új toborzást nyomogatsz be, akkor vége. A lázadások: a lojalitás szintén elég egyszerű dolgoktól függ – legfőképp attól, hogy a Kerekasztalnál kinek osztottuk ki a földet. Tényleg az a legfontosabb, hogy szász földnek szász, britnek brit stb. ura legyen, és hogy a tartomány és a hűbérúr vallása is passzoljon. Felesleges továbbá negatív effektű feleségeket bevinni a körbe, inkább haljanak meg szűzen. A földeket se kötelező kiosztani, amíg nem találunk jó párosításokat (tartomány-lovag). Ha egy hűbérúrnak leesne a lojalitása, inkább a hadifogoly lovagok közül hadd eresszen ki egyet-kettőt, akiket aztán rögtön csapjunk is le a következő körben. Apropó lojalitás: ha a negatív kihatású mellékküldetésekre nem mozdulunk rá azonnal, az szintén hiba, vannak azok a szellemseregek, begazolt mellékszereplők stb.; ha nem csapod le őket élből, na azok is nyomják lefelé rendesen a mutatókat…

GEARS OF WAR

Kedves Tika!
A Gears of War című játékkal lenne problémám, mégpedig az, hogy regisztráltam a Windows Live rendszerre, de bármikor, amikor be akarok lépni, azt írja ki, hogy a kapcsolat sikertelen. Gondolom, emiatt nem ment a játék, és az egész élvezhetetlen, hogy állandóan elölről kell kezdenem.
Üdvözlettel:
Levente

» A http://tinyurl.com/yzhwrl8 oldalon leírt cikkben keresd meg a Live! regisztrációra vonatkozó ismertetőt, de egyébként csatlakozás nélkül, úgynevezett offline módban is tudsz játszani, és persze a mentéseket megtartani, ha a játék elején még a főmenü előtt megnyomod a Home gombot, és kreálsz egy ilyen profilt.

STALKER CLEAR SKY

Sziasztok!
Baj van a Stalker: Clear Sky-jal. Azt írják, hogy Intel Pentium 4 2.0GHz-es proci kell, nos, nekem Intel Celeron(R) 2.6GHz-es procim van, mégis akadozik. Miért?
Kérlek, segítsetek.
Előre is kösz!
Pityu

» Jellemzően a minimális gépigény megjelölésénél a készítők olyan alsó határt adnak meg, ahol a játék a legkisebb felbontáson és a legkisebb részletességgel még épphogy elindul, de ez egyáltalán nem jelent garanciát a stabil futtatásra. Ráadásul a Celeron széria, hiába a magasabb órajel, nem éppen teljesítménybajnok. Ha minden háttérben futó segédprogramot (vírusirtó stb.) kikapcsolsz, nyerhetsz egy kis pluszteljesítményt, de csodákra ne számíts, mindenesetre célozd meg a legkisebb felbontást, és minden grafikai sallangot kapcsolj ki.

YU-GI-OH!

Üdv ,Guru Team!
Szeretném a segítségeteket kérni egy játékkal kapcsolatban. Tudom, hogy a Yu-gi-oh! játékok már korántsem frissek, de remélem, játszottatok vele. Az a problémám, hogy a játékmeneteket nem tudja elmenteni, valamint az új lapokat sem tartja meg a játékból való kilépés után. Már többször újratelepítettem a játékot, de nem tudok rájönni, mi lehet a probléma. Elég nagy gond, hogy pár értékes lap megnyerése után, ha kilépek, semmi sem változik. Kérlek titeket, hogy segítsetek! Elég fontos lenne!
Segítségeteket előre is köszönöm!
Moxxi

» A Start menü Futtatás parancssorába írd be, hogy „regedit", aztán keresd meg a HKEY_LOCAL_Machine -> Software -> Konami ->Yu-Gi-Oh! Power Of Chaos -> system részt, és a „CommonDir" bejegyzés értékénél írd be annak a könyvtárnak az elérési útját, ahová szeretnéd, hogy mentse a játékot. Pl. C:\Program Files\YU-GI-OH\...\SAVE\COMMON (a SAVE és COMMON mappát hozd létre).

AION

Szia!
A fent említett játékkal lenne problémám, vagyis inkább több problémám. Nem tudom, hogy lehet könyvet olvasni, nem tudok követ se gyűjteni a földből, vagyis inkább kristályt. A karim 13. szintű Templar, és nem tudom magam gyógyítani, pedig az elején tudtam. Azóta nincs gyógyítás, azt hiszem, amióta Templar lettem. Másik probléma: elvégeztem a sanctumi ceremóniát, és kiválasztottam a legerősebb fegyvert, de annak polearm képesség kell, azt meg nem tudok sehol se szerezni. Szóval, ha tudnál segíteni a kérdéseimben, nagyon megköszönném.
Válaszodat előre is köszönöm.
János

» Csak a saját kasztod könyveit tudod elolvasni, mágusokét, sőt, ugyanazon iskolák alkasztjainak irományait nem, és valószínűleg most pont ilyeneket birtokolsz.
A nyersanyaggyűjtés szintekhez és szakmákhoz van kötve, például köveket Crafting jártassággal szedhetsz fel, de a sikeres bányászat eredménye attól függ, hogy a nyersanyag szintje és a Te szinted közti relációban az utóbbi legyen a magasabb. Itt írnak róla bővebben magyarul: http://tinyurl.com/y6uc76h
A Templar nem tudja magát manahasználattal gyógyítani, Empyrean armour (+25% hp), kötszerek (bandages), löttyök legyenek nálad, vagy partizz gyógyító arcokkal egy bandában…
Továbbá a Templar nem használhat polearm – kétkezes, fanyelű fegyverek, alabárd, lándzsák stb. – eszközöket, ha szeretnél ezekkel hadakozni, akkor inkább indíts Gladiator karit.«

KELLEMES KÉGLI
Antec Sonata Proto

A kiváló minőségű házairól ismert Antec bővítette Sonata sorozatát. A Proto egy igényesen kialakított géplak – közepes kiépítettségű konfigurációk számára.

Kevesen lehetnek. akik számára ne kínálna elegendő helyet a bővítésre a Sonata Proto, hiszen összesen kilenc meghajtót helyezhetünk el benne, ami a legtöbb felhasználó számára bőségesen elég. A kilenc meghajtóból három külső 5,25" méretű, hat pedig 3,5" méretű lehet, utóbbiakból kettő kívülről is elérhető. A hűtésről egy, a hátlapon elhelyezett 120 mm-es TwoCool ventilátor gondoskodik, aminek a sebessége – egy kapcsoló segítségével – két fokozatban állítható. A házban opcionálisan egy további 120 mm-es légkavaró is elhelyezhető, ha szükségét érezzük. A pormacskák távol tartásáról az előlapon található, mosható légszűrő gondoskodik. Az I/O panelt szintén az előlapon helyezték el, ami a két USB 2.0 port mellett audio ki- és bemenetet tartalmaz. A Mini-ITX, microATX és ATX formátumú alaplapok fogadására képes ház 0,8 mm vastag acéllemezből készült és 7,5 kg-ot nyom. Itthon még nem kapható az Antec új háza, a tengerentúlon viszont már igen, ott 75 USD-t kell leszurkolnia annak, aki birtokolni akarja.«

VÉRFRISSÍTÉS
Apple MacBook Pro

Az Apple frissítette MacBook Pro noteszgépeit, az új modellek gyorsabb processzorokkal és videokártyákkal, valamint akár 10 órás üzemidővel csalogatják a felhasználókat.

Valamennyi 13" méretű, 10 órás üzemidejű akkumulátort és GeForce 320M grafikus vezérlőt rejt. Ez a gép két konfigurációban lesz kapható: 2,4 GHz-es Intel Core 2 Duo-val és 250 GB-os HDD-vel, illetve 2,66 GHz-es Core 2 Duo-val és 320 GB-os merevlemezzel. A 15 és 17 colos gépek két videovezérlővel (Intel HD Graphics, Geforce GT330M) rendelkeznek, melyek között az Apple saját fejlesztésű - az nVidia Optimusra meglehetősen hasonlító - technológiája kapcsol át a terheléstől függően.. A 15 colos gép három változatban lesz elérhető: 2,4 GHz-es Core i5 procival és 320 GB-os HDD-vel, 2,53 GHz-es Core i5-tel és 500 GB-os merevlemezzel; valamint 2,66 GHz-es Core i7-tel és 500-as winchesterrel. A legnagyobb, 17 colos kijelzővel bíró modellben 2,53 GHz-es Core i5 és 500 GB-os HDD kap helyet. A gépek üvegből készült Multi-Touch trackpadje mostantól támogatja a tehetetlenségi (inerciális) görgetést. Mindegyik notesz nagy fényerejű, LED-es háttér-világítású kijelzőt kap, ami a legnagyobb modellben opcionálisan Full HD felbontású is lehet. Az új modellek itthoni árairól lapzártáig nem kaptunk információt.«

A LÁTVÁNY MAGÁÉRT BESZÉL
Asus Designo MS

Az Asus bemutatta Designo monitorcsaládjának legújabb tagjait, az igényes kivitelű megjelenítők mindegyike LED háttérvilágítással rendelkezik.

Négy új, LED-es monitorral bővül a Designo sorozat, az MS248 23,6", az MS238 23", az MS228 21,5", az MS208 pedig 20" méretű, szélesvásznú TN panellel rendelkezik. A legkisebb modell kivételével mindegyik megjelenítő Full HD felbontású, míg az MS208 1600×900 képpontos felbontással bír. A fényerő mindegyiknél 250 cd/m², a függőleges látószög 160, míg a vízszintes 170 fok. A reakcióidő a legkisebb modellnél 5 ms, míg a többi háromnál 2 ms. A natív kontrasztot nem adja meg a gyártó, csak a dinamikust. Ennek értéke 10 000 000:1, amit az ASCR (Asus Smart Contrast Ratio) nevű technológiával állítanak elő, bár ez inkább tűnik ügyes marketingfogásnak, mint a gyakorlatban is hasznos funkciónak. A legnagyobb monitor fogyasztása is mindössze 35 W, a legkisebbé pedig 25 W. A legkisebb modellen D-Sub és DVI, a nagyobbakon pedig D-Sub és HDMI bemeneteket találunk. A monitorokat hátul megtámasztó Ergo-Fit fantázianevű gyűrű segítségével egy ujjal állítható a dőlésszög, a magasság állítására azonban nincs lehetőség. Az új monitorok piacra kerülésének dátumáról és várható itthoni áraikról lapzártáig nem kaptunk információt.«

VIZESBLOKK
CoolIT FreeZone Elite V2

A CoolIT bemutatta FreeZone Elite processzorhűtőjének új változatát, ami – az elődhöz hasonlóan – egyfajta hibrid megoldásnak tekinthető.

Komplett, készre szerelt rendszerként szállítják a FreeZone Elite V2-t, az-az nem nekünk kell azzal bíbelőd-ni, hogy feltöltsük folyadékkal és légtelenítsük. A processzorhoz egy rézből ké-szült, nikkelezett blokk csatlakozik, ezen ke-resztül tudja leadni a CPU a megtermelt hőt a rendszerben keringő folyadéknak. Utóbbit egy 210 liter/óra áteresztőképességű és mindössze 15 dBA zajszinttel dolgozó vízpumpa forgatja a rendszerben. A felmelegedett folyadék egy 121×82×65 mm méretű, alumíniumból ké-szült radiátoron halad, s itt adja át a hőenergiát a külvilágnak. A radiátor szellőztetését nem bízták a véletlenre, mivel 120 mm-es, golyós csapágyas ventilátor is helyet kapott rajta. Ennek fordulat-száma 1100 és 2500 rpm között változhat – ter-heléstől függően. A gyári adatok szerint egészen 250 W TDP-ig használható a hűtő, azaz dur-ván megtuningolt processzorok sem okoz-nak gondot neki. A hűtő AMD vonalról az AM2/AM2+/AM3, míg az Intel istállóból az LGA775 és LGA1366 foglalatokat támogat-ja (tehát a legújabb LGA1156-hoz nem jó). Itthoni árról és elérhetőségről még nem kap-tunk infót, egyes külföldi webáruházakban 340 euró körüli összeget kérnek érte.«

VASTORONY
In Win Ironclad

A nálunk talán kevésbé ismert In Win egy új nagytornyot mutatott be, aminél kiemelt hangsúlyt fektettek a hatékony szellőzésre.

A méretes gépház öt külső 5,25" méretű meghajtóhellyel rendelkezik, amelyek egyi-ke átalakítható 3,5"-es egység fogadásá-ra, bár ma már valószínűleg senkinek sincs szüksége floppymeghajtóra. Belül hat 3,5 colos és egy 2,5 colos meghajtónak találunk helyet, ezek mindegyike szerszám nélkül szerelhető be, illetve ki. Ventilátorokkal mondhatni rogyásig telepakolható az Ironcad, az előlapon, a hátlapon és fent gyárilag is talá-lunk egy-egy 12 cm-es légkavarót, az oldallapon pedig egy 22 cm-es, LED-es, kapcsolóval ellátott példányt. Utóbbit tetszés szerint helyettesíthetjük akár hat darab 12 cm-es ventilátorral, ha úgy tartja kedvünk, valamint a ház tetején is elhelyezhetünk még egy 12 cm-est a gyárilag telepített mellé. A szükséges helyeken légszű-rőket helyeztek el a tervezők, ami nagyon hasznos, mi-vel így több év után sem lesz tele a gépünk porral. Az ATX/mATX/E-ATX alaplapokat fogadni képes ház 0,8-1,0 mm vastag acéllemezből készült, s belső merevítést is kapott. Az I/O panelt felül helyezték el, amin a szo-kásos audio és USB 2.0 portok (4 db) mellett két eSata és egy IEEE1394 csatlakozót is találunk. A várható megjelenés időpontjáról és a ház tervezett áráról sem közölt információt a gyártó lapzártánkig.«

FOGYASSZ KEVESEBBET!
NEC AccuSync AS231WM

Az NEC egy új, környezetbarát monitort mutatott be, ami a gyártó adatai szerint nagyjából feleannyi energiát fogyaszt, mint az eddigi, hasonló méretű LCD-k.

Eddig már négy monitor (AS171, AS191, AS191WM és AS221WM) jelent meg az NEC Accusync sorozatában, ezekhez csatlakozott most a 23" méretű szélesvásznú panellel szerelt AS231WM. Ezek mindegyikénél kiemelt figyelmet fordított a gyártó a környezet-védelmi szempontokra, így megkapták az Energy Star 5.0 és a TCO 5.0 logót, valamint a gyártás során a mérgező anyagok mérsékelt felhasználását igazoló EPEAT Silver minősítést is. A Full HD felbontású panel natív kontrasztja 1000:1, válaszideje 5 ms, a monitor fényereje pedig 250 cd/m². Bemenetként D-Sub és HDCP-kompatibilis DVI csatlakozókat használhatunk. A ter-vezők egy sztereó hangszórópárral, valamint fejhallgató-kimenettel is ellátták az AS231WM-t. Említést érdemel még a Rapid Response technológia, ami a videók megjelenítését hivatott folyama-tosabbá tenni. A magyarországi megjelenés időpontja még nem ismert, mint ahogy az itthon vár-ható kiskereskedelmi ár sem. A tengerentúlon a tervek szerint május folyamán kezdik meg a for-galmazását, s várhatóan 270 USD körüli összegbe fog majd kerülni (3 év garanciával).«

JÁTÉK A TÉR(B)EN
nVidia 3DTV Play

Idén tavasszal kezdenek támadni az első 3D-s tv-k, az nVidia pedig nem tétlenkedett, ehhez kapcsolódva máris kiadta 3DTV Play nevű szoftverét.

Egyelőre csak kevesen engedhetik meg maguknak, hogy 3D-s tv-t birtokoljanak, s a választék sem túl nagy ilyen készülékekből (még csak a Panasonic és a Samsung kínálatában találhatók meg). Ennek ellenére az nVidia nem tétovázott a 3DTV Play bejelentésével, amivel azon kevés szerencsések, akik 3D-s tévével virítanak otthon, még jobban kihasználhatják méregdrága szerzeményük képességeit. Amennyiben megfelelő GeForce kártyával rendelkezünk, a szoftver segítségével 3D-s térélmény kíséretében játszhatunk a tv-n, amit HDMI 1.4-en keresztül köthetünk a PC-re. Emellett térhatású fotókat is megjeleníthetünk, valamint a majdan megjelenő 3D-s Blu-ray filmek lejátszását is támogatja a program – az 1080p/24, 720p/50 Hz és 720p/60 Hz formátumokkal együtt. Az alkalmazás nemcsak az nVidia szemüvegét támogatja, hanem például a Panasonic tévékhez mellékelteket is. A programot 40 USD-ért fogják árulni, de a 3D Visionnel egybecsomagolt GeForce kártyák vásárlói ingyen megkapják.«

CSÚCSRA JÁRATVA
Scythe Yasya

A CeBIT-en már megmutatta a Scythe az akkor még csak készülőben lévő új csúcskategóriás processzorhűtőjét, s nemrég elérkezett a hivatalos bejelentés ideje is.

Összesen hat, rézből készült hőcsövet találunk az új hűtőn, amiket a szokásostól eltérően egymáshoz képest nem párhuzamosan helyeztek el. A gyártó állítása szerint ez hatékonyabb hőszállítást eredményez. Ez a Scythe első olyan hűtője, aminek bordájánál a Trident Multi Layer elnevezésű kialakítást alkalmazzák, ami nagyobb hőleadó felületet eredményez. A bordán egy PWM vezérlésű, 120 mm-es SlipStream ventilátor csücsül. A PWM vezérlést azonban még megfejelték azzal, hogy a felhasználó választhatja ki, melyik sebességtartományban dolgozzon a légkavaró. Magasabb fokozaton 740 és 1900 rpm között lehet a fordulatszám 9,8–37 dBA zajterhelés mellett, míg alacsonyabb fokozaton 470 és 1340 rpm között dolgozik a ventilátor 7,05–27,3 dBA zajt termelve. A V.T.M.S. felfogató szerkezetnek köszönhetően gyakorlatilag bármelyik foglalatra (Intel Socket LGA 775/1156/1366, AMD Socket 754/939/AM2/AM2+/AM3/940) felszerelhető a 848 g tömegű egység. Hazai áról, illetve elérhetőségről még nem tudunk e sorok írásakor, Nyugat-Európában 36 euróba fog kerülni.«

KAPSZ KÉT FÜLEST!
Sharkoon RHS100 RHS200

A Sharkoon két új, játékosoknak készült headsettel jelentkezett, melyek közül az egyik USB-n, míg a másik hagyományos analóg vonalon kapcsolódhat a PC-hez.

Bár külsőre csöppet sem hasonlítanak, mindkét headsetben hasonló karakterisztikájú hangszórókat és mikrofont találunk. A hangok lesugárzásáért 40 mm-es membránok felelnek, amik a 20–20000 Hz tartományban dolgoznak, és legfeljebb 100 mW teljesítménnyel terhelhetők. A mikrofonok omnidirekcionális kialakításúak, érzékenységük –54 dB (+/–3dB), s a 10–10 000 Hz tartományban rögzítenek, ami tökéletesen megfelel a beszédhang átvitelére. Itt nagyjából meg is szűnnek a hasonlóságok, mivel az RHS200 hagyományos fejhallgatóra hasonlít inkább, az RHS100 pedig modern headsetre. Utóbbi saját USB hangkártyával rendelkezik, így kiküszöböli az analóg átvitelből származó esetleges minőségveszteséget. Mindkét modellnél elnémíthatjuk a mikrofont szükség esetén, az RHS100-nál lehetőség van továbbá a basszus kiemelésére, ha dögösebb hangzásra vágyunk. Itthoni megjelenésről,

illetve árakról még nem tudunk beszámolni, azonban mire a Guru jelen számát olvassátok, talán már kaphatóak lesznek a headsetek nálunk is. Európában az RHS100 modellt 23,5, míg az RHS200-at 18,5 eurós áron fogják kínálni.«

FILIGRÁN (OLDAL)BORDA
Thermaltake SlimX3

A Thermaltake egy olyan processzorhűtőt mutatott be, aminek legfőbb előnye, hogy olyan házakba is beépíthető, ahol kevés hely áll rendelkezésre.

Egyre többen használnak a nappaliban multimédiás célokra készült HTPC-t, amikben általában nem áll túl sok hely rendelkezésre. Ugyanakkor az is jellemzője ezen masináknak, hogy nem a legdurvább alkatrészekből épülnek fel (hiszen a Full HD lejátszáshoz sincs erre ma már szükség), így hűtési igényük sem égbekiáltó. Pontosan ilyen alkalmazási területre tervezte a Thermaltake a SlimX3 fantázianevű CPU-hűtőjét, ami mindössze 35 mm magas, és legfeljebb 65 W TDP-vel rendelkező központi egységekhez használható. A hűtő talpa nem rézből készült, hanem alumíniumból, ami jótékony hatással van az árra. A talptól két hőcső szállítja a meleget a bordához, amin egy 8 cm-es ventilátort találunk. Ennek fordulatszáma 1200 és 2400 rpm között változhat, utóbbi esetben 26,9 dBA zajjal terhelve környezetét. A SlimX3 Intel LGA775 vagy LGA1156 foglalattal rendelkező alaplapokra szerelhető fel. E sorok írásakor a hazai piacra kerülés dátuma, illetve a várható ár sem volt ismert, külföldi webáruházakban azonban már – viszonylag kedvező áron – hozzáférhető a termék, kb. 20 eurót kell leszurkolni érte.«

ÉRZÉKEK KÉNYEZTETÉSE
Toshiba Satellite L650 L670

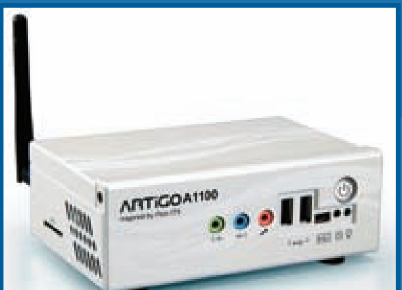
A Toshiba két új, multimédiás képességekkel bőségesen ellátott noteszgéppel gazdagította Satellite termékvonalát.

A két gép hasonló belbeccsel rendelkezik, lényegi különbség köztük a kijelző, valamint a külső méretek és a súly terén fedezhető fel. Mindkét modellben LED háttér-világítású TruBrite kijelzőt találunk, amiknek 200 cd/m^2 a fényerejük, ám míg az L650-ben 15,6˝ méretű, 1366×768 képpont felbontású, addig az L670-ben 1,3 colos, 1600×900 pixeles változat teljesít szolgálatot. Processzor fronton széles választék áll rendelkezésre, hiszen egyaránt választhatunk Intel Core i5, Core i3, Pentium P6000 és AMD Athlon Dual Core egységet. A grafikáról egy Mobility Radeon HD 5650 gondoskodik, legfeljebb 1 GB fedélzeti memóriával. Központi memóriából legfeljebb 8 GB-nyi 1066 MHz-es DDR3 modul pakolható a konfigurációkba, merevlemezből pedig 640 GB-os a legnagyobb elérhető változat. A szokásos szolgáltatásokon kívül említést érdemel még a Blu-ray meghajtó, a külön numerikus billentyűzet és a multitouch-képes tapipad. A gépeket Windows 7 Home Premium rendszerrel szállítják. Az új Satellite-ok Magyarországon valamikor a második negyedévben kerülnek forgalomba – egyelőre ismeretlen árakon.«

TENYÉRNYI BAREBONE
VIA Artigo A1100

A VIA egy aprócska (pico-ITX formátumú) barebone géppel jelentkezett, ami ha játékra nem is, de kevésbé erőforrás-igényes alkalmazások futtatására megfelelő lehet.

Sok feladat elvégzéséhez egyáltalán nincs szükség bivalyerős PC-re, ami alkalmasint sokat fogyaszt, esetleg zajos is. A VIA új gépe az egyszerűbb feladatokhoz (levelezés, netezés, médialejátszás stb.) elegendő teljesítménnyel bír. Mindezt ráadásul alacsony fogyasztás mellett, akár teljesen zajtalanul, lévén egyetlen ventilátor sincs benne. Processzora 1,2 GHz-es VIA Nano (800MHz FSB, 1MB L2 cache), ami mellé egy 800 MHz-es DDR2 modult kell vásárolnunk. Szintén magunknak kell beszereznünk a háttértárat, ami 2,5˝ méretű, SATA felületű SSD vagy HDD lehet. A grafikáról az integrált, AGP-s Chrome9 vezérlő gondoskodik, ami hardveresen gyorsítja az MPEG-2/4, WMV9 és H.264 kódolású videók lejátszását, s egyaránt rendelkezik D-Sub és HDMI kimenettel. Szükség esetén vásárolhatunk a gépbe Wi-Fi és kártyaolvasó modult. A mindössze 146×52×99 mm méretű gépen öt USB 2.0 portot, audio be- és kimeneteket, továbbá Gigabit Ethernet csatlakozót találunk. A gép egyelőre csak a gyártó webáruházában kapható, ahol 243 USD-t kérnek érte.«



HAGYOMÁNY ÉS TECHNOLÓGIA
Victorinox Secure

A Victorinox már korábban is mutatott be olyan bicskát, ami USB-s flash meghajtóval rendelkezett, most azonban még magasabb szintre emelték ezt a műfajt.

Már az is megérne egy misét, hogy egy klasszikus svájcibicskán USB-s tárolót találunk, azonban a Secure esetében – mint ahogy a neve is sejteti – ennél jóval többről van szó. Nagyon komoly, többszintű védelemmel látták el ugyanis a meghajtót. A londoni bemutatón a cég 100 ezer fontot ajánlott fel egy csapat profi hackernek, ha a rendezvény kétórás időtartama alatt fel tudják törni a védelmet, ami – minő meglepetés – nem sikerült nekik. Az USB kulcshoz eleve csak úgy lehet hozzáférni (fizikai értelemben), ha a bicska ujjlenyomat-olvasója azonosít bennünket. Az olvasó hőérzékelővel is rendelkezik, így lemásolt ujjlenyomattal, netán egy levágott ujjal nem lehet átverni. Amennyiben a bicskát illetéktelen próbálja meg kinyitni, mind az USB meghajtó tartalma, mind a titkosítást végző chip kiég. Az adatokat AES 256 titkosítással végzi a speciális chip, ami olyan kialakítású, hogy az adatvonalakhoz sehol se lehessen hozzáférni. A termékek már itthon is kaphatók lesznek, mire e sorokat olvassátok, a 8 GB-os 19 800, a 16 GB-os 29 800, míg a 32 GB-os 49 800 Ft-ba fog kerülni.«

MEGÚJULT RAGADOZÓK
WD VelociRaptor

A Western Digital VelociRaptor sorozata mindig is kiemelkedő sebességéről volt híres, s ez alól a négy legújabb családtag sem kivétel.

Hiába támadnak egyre fenyegetőbben az SSD-k, a merevlemezek gyártói nem adják egykönnyen a bőrüket. Ennek egyik biztos jele, hogy a WD minden eddiginél gyorsabb, asztali gépekbe szánt merevlemezeket mutatott be. A négy új VelociRaptor (150, 300, 450 és 600 GB), bár a többi HDD-hez képest tényleg nagyon gyors, az SSD-kkel – sebesség, zaj és fogyasztás terén – mégsem veheti fel a versenyt. Elődeikhez hasonlóan az új egységek is percenkénti 10 000-es fordulaton dolgoznak, azonban már Sata 6 Gb/s interfésszel és 32 MB cache memóriával rendelkeznek. Írás és olvasás esetén is képesek folyamatosan tartani a 145 MB/s-os tempót. Átlagos elérési idejük olvasásnál 3,6, míg írásnál 4,2 ms, egy trackről a mellette lévőre váltáshoz mindössze 0,4 ms-ra van szükségük. Fogyasztásuk folyamatos írás/olvasás esetén 6,8 W, idle állapotban 4,3 W, míg standby, illetve sleep módban 0,7 W. A gyártó egyelőre nem közölte, hogy mikortól lesznek kaphatók az új modellek, s most még a várható árakat is homály fedi.«

HALLGATAG ERŐMŰVÉSZ
Xilence XQ 1200W

A Xilence frissítette legnagyobb teljesítményű tápegységét, ami a legdurvább gépeket összerakni kívánó felhasználók érdeklődésére tarthat számot.

Túl sokan valószínűleg nincsenek, de bizonyosan akadnak olyan játékosok, akiknek valóban szükségük van egy ekkora teljesítményű tápra. Az ilyen őrültek gépében agyontuningolt, sokmagos processzort találunk, minimum kettő, de akár három – szintén agyontuningolt – legfelső kategóriás videokártyával körülbástyázva. Ezek egyike sem arról híres, hogy szerénykedne fogyasztás terén, ráadásul a tuning még tovább súlyosbítja a helyzetet. Pontosan ilyen gépekbe szánja a Xilence az új, XQ 1200W típusjelű egységét, ami négy 12 V-os ággal rendelkezik, s hűtéséről egy 135 mm-es csendes ventilátor gondoskodik. A táp 92%-os hatékonysággal alakítja át a hálózati feszültséget egyenárammá, így megkapta a 80Plus Gold minősítést. Ahogy ez egy ekkora szörnyetegtől elvárható, az összes ma szokásos feszültség-, illetve áramvédelemmel ellátták. Lapzártáig nem kaptunk információt arról, hogy itthon mikor és mennyiért lesz elérhető az új jövevény, azonban bizonyára nem lesz olcsó, mivel Nyugat-Európában is 250 eurót fognak kérni érte.«

GURU ÁLOMPC

Hivatalosan is elrajtoltak az NVIDIA Fermi néven ismertté vált GeForce GTX 470 és 480-as videokártyái, de kapni gyakorlatilag sehol nem lehet őket. Annyira nem is baj, hiszen a kisebbik a Radeon HD5870-nel, míg a nagyobbik a Radeon HD5970-nel van egy árban, sebességben pedig nem tudják felvenni a versenyt egyikkel sem, miközben fogyasztásuk jóval magasabb.

írta» HORVÁTH PATRIK

Kezdenek szállingózni az AMD 890GX chipkészletére épülő alaplapok is, az Asus és a Gigabyte mellett már az Asrock is megjelent a piacon. Nagy árzuhanáson esett át az Intel legkisebb Clarkdale magos processzora, a Pentium G6950, már alig 15 ezer forintba kerül, így komoly vetélytársa lehet lassan az AMD Athlon II-es szériájának. A PC Guru konfigurációi pár ezer forinttal drágultak, egyedül a legdrágább gép lett lényegesen olcsóbb, ami a több mint húszezer forint áresésen keresztülment Dell Ultrasharp U2711-es monitornak köszönhető. A következő hónapban várhatóan elrajtolnak az AMD első hatmagos processzorai is, amelyek jóval olcsóbbak lesznek az Intel megoldásánál, így ismét komoly csatára lehet számítani a felső-középkategóriában.«

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA785GMT-UD2H	20 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 245 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	28 ezer
Videokártya	MSI Radeon HD5750 1 GB	35 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	9 ezer
Tápegység	Corsair CX400	13 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Asus VH222D (1920x1080, TN)	37 ezer
Összesen (TFT nélkül)		161 ezer
Összesen (TFT-vel)		198 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte GA-P55-USB3	29 ezer
Processzor	Intel Core i5 750 (Lynnfield)	47 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	61 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5870 1 GB	95 ezer
Merevlemez	Western Digital Caviar Green 1,5 TB 64 MB	24 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Titanium PCI-E	20 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	34 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	10 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	27 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	19 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech G9x	20 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	132 ezer
Összesen (TFT nélkül)		445 ezer
Összesen (TFT-vel)		577 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Asus M4A785TD-V Evo/U3S6	25 ezer
Processzor	AMD Phenom II X4 955 Black Edition	37 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	25 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5850 1 GB	69 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	17 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	22 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	57 ezer
Összesen (TFT nélkül)		281 ezer
Összesen (TFT-vel)		338 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55A-UD3	32 ezer
Processzor	Intel Core i7 860 (Lynnfield)	68 ezer
Processzor hűtő	Zalman CNPS10X Extreme	16 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	61 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5970 2 GB	157 ezer
Merevlemez	Western Digital Caviar Green 2 TB 64 MB	35 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	LG BH10LS30 10x Blu-Ray író	41 ezer
Hangkártya	Asus Xonar Essence STX	42 ezer
Hangfalrendszer	Genius Home Theater 6000 5.1	30 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	18 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element V	38 ezer
Tápegység	Corsair HX650	30 ezer
Billentyűzet Egér	Logitech MX5500 Revolution	24 ezer
Egérpad	Razer Goliathus Control	5 ezer
TFT monitor	27" Dell Ultrasharp U2711 (2560x1440, H-IPS)	174 ezer
Összesen (TFT nélkül)		627 ezer
Összesen (TFT-vel)		801 ezer

IZZ(AD)Ó HARCOSOK

Teszt: nVidia GeForce GTX 470/480

Előző számunkban már megismerkedhettetek a Fermi kódnéven emlegetett GF100-as grafikus mag architektúrájával, most itt az ideje, hogy az erre épülő GeForce-ok teljesítményébe is betekintést nyerjünk.

írta» Horváth Patrik

Az nVidiára nem jellemző, hogy enynyit késnének bármelyik termékükkel, főleg nem olyankor, amikor technológiai hátrányban vannak a konkurenciával szemben. Az előző generációs GeForce GTX200-as széria már nehezen tartotta a lépést a nyár elején megjelent Radeon HD4890-nel, és akkor már nyílt titok volt, hogy az AMD-ATI páros kora ősszel bemutatja majd első DirectX 11-es családját. A Radeon HD5850 és HD5870 remekül sikerült, vitték is őket, mint a cukrot, függetlenül attól, hogy nem igazán volt még DX11-es játék a piacon. Az elfogadható árcédula, a halk működés és a brutális teljesítmény nagyon vonzó volt nemcsak külföldön, de itthon is. Egy hónappal később megérkezett a középkategóriás HD5750, illetve HD5770 is, amelyek picit csalódást okoztak ugyan, de összességében meg volt vele elégedve a gamertársadalom, hiszen a HD4850 és HD4870 modelleket nyugdíjba lehetett küldeni végre. Az nVidia ekkor még mindig hallgatott, és csak minimális információt szivárogtattak ki az akkor még mindig fejlesztés alatt álló chipről. A karácsonyi szezont ennek megfelelően kőkeményen be is húzta az AMD, az nVidiát egyedül a TSMC gyártási nehézségei mentették meg a totális piacvesztéstől (a TSMC-nél készülnek az AMD/ATI 40 nm-es grafikus magjai). A januári CES-en zárt házban lehetett csak megcsodálni a leendő csúcskategóriás GeForce-ot, ráadásul olyan programokat futtattak a tesztgépen, hogy még véletlenül se lehessen összehasonlítani az előző generációval. A márciusi CeBIT-en szintén nagy volt a csend, míg végül március végén egy saját rendezvény keretében lerántották a leplet a GeForce GTX 470-ről és 480-ról.

KEZDETI BUKTATÓK

Ekkor már féléves késésben voltak az AMD-hez viszonyítva, de az eredeti tervekhez képest is több mint négy hónapot csúszott a start. A késés oka az a bonyolult grafikus mag volt, ami 3 milliárd tranzisztort foglal magába, és még 40 nm-es gyártástechnológia mellett is borzasztóan nagy chipet eredményez. A cégnek külön gondot jelentett a magas selejtarány is, aminek eredménye az volt, hogy a GF100-as grafikus mag gyártása iszonyú drága lett. Nem elég, hogy a szokásos waferből a nagy méret miatt kevesebb GPU-t lehet előállítani, de azok nagy része még hibás is. Nem véletlen, hogy a március végén tartott nVidiás rendezvényen igyekeztek óvatosan továbbítani azt az információt, hogy a kártyákat csak két hét múlva, azaz április 12-től lehet majd megvásárolni. A hónap elején sorra-rendre jöttek a gyártók megoldásai, ám a start napján szinte sehol nem lehetett kapni a kártyákat, igaz, kereslet se nagyon volt rájuk.
Bármennyire is nagy felhajtást csinált a cég a Ferminek, a tesztek megjelenése után valahogy gyorsan feledésbe merültek a több monitorra kiterjesztett 3D-s játékok és a papíron remek tesszelációs képességek. A felhasználók azt várták ugyanis, hogy ha már ennyit késett az új család, és ilyen vaskos árcédulákkal rajtol, az a minimum, hogy az azonos kategóriába tartozó Radeonokat alaposan elverje. Ha a specifikációkat nézzük, nem is kételkedhetnénk, hiszen a GF100-ban lévő 512 shaderből 480-at aktiválták a GTX 480-ban, az 1536 MB fedélzeti memória pedig igaz, hogy alacsonyabb órajelen megy, mint a konkurenciánál, viszont szélesebb memóriabuszon kommunikál a grafikus maggal.
A GTX 470 448 shaderrel büszkélkedhet, a memória sávszélessége is valamivel alacsonyabb, viszont ez az olcsóbbik példány ugyebár. Ha az előző generációs GeForce GTX 285-höz és GTX 295-höz viszonyítjuk a dolgokat, akkor nagyjából elmondható, hogy a GTX 480 személyében egy GTX 295-öt kapunk egy alaposan átalakított architektúrával és DX11-gyel – ráadásul mindezt már egyetlen GPU tudja a korábbi kettő helyett.

> **» HŰSÍTŐ ZUHANY**
>
> A Danger Den és a Koolance már a hivatalos start előtt bejelentette, hogy vízhűtő blokkjaik készen állnak az új GTX-ek hűvöse(bbe)n tartására. Ezekre a termékekre egyébként valóban a hőmérséklet leszorítása miatt van szükség, ugyanis a GF100-as chip tuningpotenciálja alig 10% (jelen állás szerint). Természetesen vásárolhatunk majd gyárilag vízhűtéssel büszkélkedő GTX-eket is, az eVGA kínálatában mind a két GeForce-ot megtaláljuk „vizes" kialakításban.

HŰTÉS, ZAJSZINT, FOGYASZTÁS

A számítástechnika viszont nem az az iparág, ahol a száraz specifikációs listákra sokat adna egy tudatos vásárló. A tesztek során hamar kiderültek az új GTX-ek gyengeségei, és ezek mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Mielőtt rátérnénk az új család sebességére, foglalkozzunk egy kicsit azokkal a tényezőkkel, amikre a felhasználók nem mindig figyelnek oda.
Az első és legfontosabb egy új generációs VGA bevezetésénél természetesen a gyorsaság, de nem sokat érünk egy eszeveszett tempót diktáló kártyával, ha mellette zajong. Márpedig az új GTX-ek zajonganak, nem is kicsit. Üresjáratban még elvan az egyébként iszonyú magas fordulatszámra képes ventilátor, de ez nem is csoda, hiszen a kártyák nevetségesen alacsony órajelen (50/101/135 MHz) üzemelnek ilyenkor. A

» GEFORCE GTX 460

Egyre több pletyka látott napvilágot a középkategóriás, várhatóan GTX 460 nevet viselő GeForce-változattal kapcsolatban. A források szerint a kártya a júniusban megrendezésre kerülő Computex kiállításon mutatkozhat be, specifikációi azonban még nem ismertek. Ha hinni lehet a találgatásoknak, akkor a 32 ROP egység mellé 384 vagy 416 shader egységet, illetve 256 bites memóriabuszt kapunk. Az újdonsült VGA a Radeon HD5830 és HD5850 közé várható mind árban, mind teljesítményben.

probléma akkor kezdődik, ha istenigazából meghajtjuk a két GTX-et, ugyanis már a szabad levegőn lévő tesztpadon is iszonyú hangzavart csaptak. Külön probléma volt, hogy a ventilátor beállításai eléggé félresikerültek, túl sokáig hagyja melegedni a kártyát, mindössze 80 foknál kapcsol érezhetően magasabb sebességre. Ha már itt tartunk, a hőmérsékletekről is érdemes pár szót ejteni. Üresjáratban az 53 fok ilyen órajelek mellett nevetségesen magas, hiszen a Radeon HD5870 is legalább 5-10 fokkal hűvösebb, miközben órajele majdnem háromszorosa a GTX 480-nak (2D-ben). Kőkemény izzasztás mellett már 90 fok feletti értékeket mértünk, ami nemcsak elgondolkodtató, de ijesztő is. Ezeket a videokártyákat ugyanis normál esetben be fogják építeni egy házba, márpedig ott kőkemény huzatot kell csinálni ahhoz, hogy ugyanezt az értéket kicsikarjuk. A GTX 470 és 480 tehát nem elég, hogy hangos, de forró is, akármit csinálunk a ház belsejében lévő szellőztetéssel.

A következő probléma nevezhető a melegedés és a zajszint kiváltó okának is, ez pedig a fogyasztás. Egy 3 milliárd tranzisztort tartalmazó chipről mindent el lehet mondani, de azt biztosan nem, hogy visszafogott lenne az étvágya. Az előző generációs GeForce-ok sem ettek éppen keveset, de azokat az értékeket mostantól szemrebbenés nélkül elfelejthetjük. Már a kisebbik GeForce se tud alámenni a GTX 285-nek, ami azt jelenti, hogy a konkurens Radeon HD5850-nél 100 W-tal eszik többet. A helyzet még rosszabb, ha a GTX 480-at nézzük, ugyanis a HD5870-nél a csúcskategóriás GeForce már 105 W-tal fogyaszt többet. Az állunk akkor esett le igazán, amikor kiderült, hogy ez az érték még a kétmagos HD5970-nél is több (az ugyanis csak 80 W-tal eszik többet a HD5870-nél). Eddig tehát elmondható, hogy az új kártyák tűzforróak, hangosak és nagyon sokat fogyasztanak. Mintha már láttunk volna ilyesmit – 2003-ban a GeForce FX 5800 Ultra rendelkezett hasonlóan „kedvező" paraméterekkel, amiből akkor hatalmas bukás lett. A gyártó weboldalán nem is találunk még csak utalást sem arra nézve, hogy valaha is létezett volna az NV30-as GPU…

TESZTEREDMÉNYEK

Térjünk rá a teljesítményre, ami ezek után csak kimagasló lehet – gondolnánk. Nos, az a helyzet, hogy bár az nVidia azt hangoztatja, hogy a Fermi-alapú GF100 egy forradalmi, játékra tervezett GPU, az igazság az, hogy a valóságban inkább játékra is használható GPGPU. A 480 shader egység (vagy ahogy az nVidia hívja, CUDA mag) ugyanis olyan területeken nyújt elképesztő teljesítményt, ami a 3D-s játékoktól elég távol áll (jelenleg). Ilyen az új OpenCL szabvány, ahol az új GTX-ek mindenkit maguk mögött hagynak, ilyen a videokódolás, amiben szintén kimagaslóan teljesítenek, de ide vehetjük az egyéb, grafikus maggal elvégzett számításokat is. A GF100 nagyon keményen rámegy a tesszelációra, az nVidia úgy véli, hogy a DX11 szerves részét fogja képezni a jövő játékaiban ez a technológia. A meglátásuk nem jár messze az igazságtól, a probléma viszont az, hogy gyakorlatilag ez az egyetlen olyan új funkció, ahol a Fermi-alapú GeForce-ok tényleg erősek. Az első DX11-es tesztprogram (Unigine Heaven Benchmark) új verziójában ezt remekül láthattuk is, ám tudni kell, hogy ahhoz, hogy ezt a mérhetetlen erőt ki lehessen használni, a fejlesztőknek pluszmunkát kell vállalniuk. Korábban a PhysX technológiát nagyon kevesen használták, az nVidia próbál ezen a rossz statisztikán némileg javítani. Bár az új GeForce-ok valóban elég erősek ahhoz, hogy fizikát lehessen velük szá-

» PROBLÉMÁK KÉT MONITORRAL

A Legitreviews munkatársai egy érdekes és aggasztó problémára lettek figyelmesek a kártyák tesztelése során. Abban az esetben, ha két monitort kötünk a GTX 480-ra (például egy PC-s TFT-t és egy LCD TV-t), extrém magas üresjárati fogyasztással és hőmérséklettel kell számolnunk. Ugyanis a VGA igencsak megemeli az amúgy nagyon alacsonyra állított órajeleket, viszont a ventilátor fordulatszámát nem. Így fordulhatott elő, hogy a tesztelők 57 helyett 90 fokot mértek egy igen szellős Corsair Obsidian 800D házban. Megszokott egyébként, hogy a második monitor csatlakoztatásakor a videokártyák órajelei feljebb kúsznak, elkerülve ezzel az esetleges vibrálásokat. A hőmérsékleten kívül a fogyasztás is brutális mértékben megnőtt, 80 W-tal mértek magasabb értéket a kollégák. Kíváncsiságból megvizsgálták a korábban használt GTX 285-ökön is ugyanezt a problémát, és bár az órajelek ott is nőttek, a fogyasztás és a hőmérséklet közel sem változott olyan mértékben, mint a GTX 480-nál. A Radeon HD5870-nél szintén ez volt a helyzet.

Továbbították a problémájukat az nVidiának, mire azt a választ kapták a cég PR részlegétől, hogy azért ilyen magas az üresjárati hőmérséklet kétmonitoros használatnál, mert a zaj elkerülése érdekében magasra állították a ventilátorok tűréshatárát, így csak abban a tartományban kapcsolnának feljebb, ahol a videokártya megreked. A cég mindenesetre kiadott egy olyan BIOS-t, amely állítólag már a végleges változatokon is gyárilag rajta van, de a probléma nem oldódott meg. Az új BIOS-szal elvileg új ventilátorprofilokat hoztak be, de semmi változás nem történt. Szintén megmaradt a GPU-Z-fagyás gond is, amire a vállalat annyit reagált, hogy valószínűleg azért következik be a probléma, mert a program a szabványos NVAPI hívások helyett a regisztrációs adatbázisban turkál, interferenciát hozván így létre, ami fagyáshoz vezet. Szintén erre fogták a magas üresjárati hőmérsékletet is, de az MSI Afterburnerével mérve is pontosan ugyanazok az értékek jöttek ki, mialatt a GPU-Z egyáltalán nem futott még a háttérben sem.

Újabb jelentést küldött a Legitreviews munkatársa a cégnek, a válaszlevélben pedig biztosították róla, hogy a következő BIOS-ban megváltoztatják a ventilátorok tűréshatárát, így 10 fokkal lejjebb kapcsol, majd eggyel feljebb a légkavaró. Ez valószínűleg minimális mértékben, de javítani fog a borzasztó magas üresjárati hőmérsékleten, viszont a csendnek is búcsút kell mondanunk (már 2D-ben is).

moltatni, az igazság az, hogy elég kevés játékban nyújtanak érdemi pluszt, ráadásul a nehezen beszerezhető, drága, sokat fogyasztó és hangos kártyákból aligha fog bárki is kettőt beszerezni csak azért, hogy a robbanásoknál minden szilánkot lásson. A játékok alatt mutatott teljesítmény sajnos már közel sem olyan rózsás, mint az általános számításoknál. Bár az élsimítás használata sokkal kevésbé terheli meg a kártyát, mint az előző generációnál, a kategórián belül mutatott teljesítmény közel sem bizalomgerjesztő. Az újabb játékokban legfeljebb 10-15%-os előnyt tudnak felmutatni az új GeForce-ok, de volt példa arra is, hogy ugyanekkora hátrányt könyvelhettek el, ami a magasabb árcédula és a rengeteg egyéb negatív tényező mellett csalódás. A legnagyobb probléma az, hogy az erősebbik GTX árban sokkal közelebb van a kétmagos Radeon HD5970-hez, mint az egymagos HD5870-hez, márpedig az előbbit nemhogy megverni nem tudja, de még megközelíteni se (arról nem is beszélve, hogy fogyasztásban is alulmarad a kétszívű Radeonnal szemben). Mindent betudhatnánk a béta drivereknek, de sajnos a legújabb forceware meghajtóprogramok se hoztak drasztikus javulást.

ÖSSZEGZÉS

Összegezzük a látottakat. Az nVidia féléves csúszás után végre-valahára szélnek eresztette a GeForce GTX 470-et és 480-at, a Fermi architektúrára épülő GF100-as videokártyákat. Kategórián belül mindkét VGA jóval drágább, mint ellenfelei (HD5850: 70 ezer Ft vs. GTX 470: 90 ezer Ft; HD5870: 95 ezer Ft vs. GTX 480: 125 ezer Ft), viszont az átlagsebességeket nézve nagyjából egálban vannak. Hőtermelés, fogyasztás és zajszint tekintetében mind-mind alulteljesítenek a Radeon HD5800-akkal szemben, néhol még a HD5970 is túlszárnyalja őket. Ezek után két oldalról nézhetjük a dolgot. Az egyik az nVidia-barát hozzáállás, miszerint sikerült egy chipben megvalósítani a GTX 295 erejét, felturbózott architektúrával és DirectX 11-es támogatással. A másik a piacbarát megközelítés, miszerint az nVidia fél évet késett egy olyan chippel, amely a játékokat nézve szinte semmilyen tekintetben nem tud felülkerekedni az AMD jelenlegi megoldásán, miközben fogyasztásban, hőtermelésben és zajszintben is van mit behoznia. Sajnos a gyenge kihozatali arány miatt árcsökkentést ne is várjunk, a fanatikusok és a sebességőrültek azt a kevés legyártott példányt folyamatosan meg fogják venni, így semmi értelmét nem látja majd az nVidia az árak lejjebb szorításának. Akik viszont tudatosan vásárolnak, azok továbbra is a Radeonokat részesítik majd előnyben, hiszen a minimális (olykor nullához közelítő) sebességbeli hátrányon kívül egyszerűen olcsóbb és minden egyéb területen jobb architektúrára építkező megoldásokról van szó. Ha az nVidia nem csinál sürgősen valamit a kártyák fogyasztásával és a selejtarány lejjebb szorításával, akkor könnyen lehet, hogy nagyon nehéz helyzetbe kerül a cég, ugyanis a nyár tipikusan uborkaszezon a PC-s piacon. Őszre pedig – ha hinni lehet a pletykáknak – itt az új, HD6000-es Radeon család, ami minden bizonnyal végleg beteszi a kaput a most elrajtolt GeForce-oknak. A középkategóriában is van bőven mozgástere az AMD-nek (hiszen a Radeonok előállítása sokkal-sokkal olcsóbb, mint a GF100-é, így bátran csökkenthetnek árat), innentől kezdve az nVidiának a legnépszerűbb kategóriában alaposan fel kell kötnie a gatyát.

» EGY BARÁTSÁG VÉGE

Újabb régi partnerét vesztette el az nVidia, aminek kőkemény piaci következményei lehetnek. Az XFX közel két éve kezdte meg a Radeon HD szériás videokártyák forgalmazását, ezzel szakítva az nVidia felé mutatott exkluzivitással. Most, hogy a GeForce GTX 470 és 480 megjelent, a cég közölte: ők köszönik szépen, de ezekből a VGA-kból nem kérnek. Úgy látszik, az XFX már az első tesztek megjelenése előtt biztos volt abban, hogy az első Fermi-alapú VGA-kkal nem éri meg foglalkozni. Ez a lépés egyébként egy régi és hosszú barátság végét is jelentheti, ugyanis ebben az évben biztos, hogy véget ér az 55 nm-es GeForce-ok (200-as széria) gyártása, így az XFX legfeljebb a belépőszinten (GT210/220/240) marad jelen zöld színű termékekkel.

MŰSZAKI ADATOK	RADEON HD5850	RADEON HD5870	RADEON HD5970	GEFORCE GTX 470	GEFORCE GTX 480
GYÁRTÁSI TECHNOLÓGIA	40 NM	40 NM	40 NM	40 NM	40 NM
SHADEREK SZÁMA	1440	1600	2X1600	448	480
SHADEREK ÓRAJELE	725 MHZ	850 MHZ	725 MHZ	1215 MHZ	1401 MHZ
GRAFIKUS MAG ÓRAJELE	725 MHZ	850 MHZ	725 MHZ	607 MHZ	700 MHZ
ROP-OK SZÁMA	32	32	2X32	40	48
TEXTÚRÁZÓK SZÁMA	72	80	2X80	56	60
MEMÓRIA MÉRETE	1 GB	1 GB	2 GB	1,25 GB	1,5 GB
MEMÓRIA ÓRAJELE	4000 MHZ	4800 MHZ	4000 MHZ	3348 MHZ	3696 MHZ
MEMÓRIA SÁVSZÉLESSÉG	128 GB/S	153,6 GB/S	256 GB/S	133,9 GB/S	177,4 GB/S
TÁMOGATOTT DIRECTX-VERZIÓ	11	11	11	11	11
MÉRÉSEK					
UNIGINE HEAVEN BENCHMARK 2.0					
1920X1200 4XAA 16XAF EXTREME MÓD	14,4	17,5	27,7	24,9	30,2
CRYSIS WARHEAD - FROST BENCHMARK					
1920X1200 GAMER / ENTHUSIAST	35,6	39,8	58,2	36,3	44,8
2560X1600 GAMER / ENTHUSIAST	22,8	25,9	37,1	22,8	28,5
BATTLEFORGE DX11					
1920X1200 MAX	39,9	47,2	73	48,9	60,9
2560X1600 MAX	27	32,2	49,2	32,1	40
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2					
1920X1200 MAX	52,6	62,9	92,1	43,4	49,9
2560X1600 MAX	35,3	42,9	62,3	32,7	38,7
S.T.A.L.K.E.R: CALL OF PRIPYAT					
1920X1200 4XAA ULTRA	35,5	42,8	64,8	38,2	47,7
2560X1600 4XAA ULTRA	20,7	24,6	36,7	23,8	29,9

FELHIZLALT IPOD?

Apple iPad

A januári bejelentés óta az egész sajtó az iPadről beszélt, egyesek temették az eszközt, mások pedig az egekig magasztalták. A valóság valahol a kettő között van, és az már kristálytisztán látszik, hogy az Apple milyen utat képzelt el az egyszerű felhasználók számára.

írta» Horváth Patrik

A kezdetben csak felnagyított iPod Touchnak csúfolt eszköz hardveresen valóban nem sokban tér el a legújabb iPodtól. Ugyanaz a processzor (Cortex A8) és grafikus mag (PowerVR SGX) dolgozik mindkettőben, viszont az iPadben magasabb órajelen járnak. Erre szükség is van, hiszen a 9,7"-os kapacitív multitouch kijelző 1024×768-as felbontásának támogatásához azért elkel némi kakaó. A panel egyébként prémiumterméknek számít, hiszen nem a szokásos TN panelre, hanem IPS-re épül, így nemcsak a megjeleníthető színek száma, hanem a látószög is drasztikus mértékben nőtt. A fekete szint igazán mély lett, így filmnézésnél sincs zavaró bevilágítás (amely részben a LED-es háttérvilágításnak is köszönhető). A beépített flash memória mérete 16, 32, illetve 64 GB lehet. Egyelőre viszonylag kevés az iPadre írt alkalmazás, a készülék a hardveres hasonlóság miatt képes futtatni az iPhone-os szoftvereket is. Két választási lehetőségünk van, ha ilyesmire vetemednénk: vagy meghagyjuk az eredeti felbontást (480×320), és kicsiben nézzük a dolgokat, vagy használjuk a felskálázást, viszont ilyenkor megdupláz minden pixelt az iPad, így nem lesz valami szép az eredmény.

A hangerőszabályzó mellett találunk egy Position Lockra keresztelt társat is, amellyel letilthatjuk, illetve engedélyezhetjük a kép automatikus elforgatását. Hangszóróból egyetlen darabot kapunk, ami méretéhez képest meglepően jól és tisztán szól, de komolyabb zenei élményt ne várjunk tőle. Erre van a fejhallgató-kimenet, ami érthetetlen módon rossz helyre került. Az iPad ugyanis nem az a fajta eszköz, amit a zsebünkben hordunk, inkább az ölünkben vagy egy dokkolóban tartjuk, ennek megfelelően vagy az oldalán, vagy az alján kellene, hogy helyet foglaljon a jack csatlakozó, ehelyett a tetején találjuk meg. A 802.11n-es WLAN mellett természetesen van 2.1-es Bluetooth és az iPhone 3GS-ből ismert digitális iránytű is. A gyorsulásérzékelő mellett kapunk fényérzékelőt is, így a készülék képes a fényerőt a külső fény intenzitásának megfelelően szabályozni. A WiFi-vel kapcsolatban felmerült egy komoly probléma, mégpedig az, hogy az IP szabványban meghatározott megújítási időt az iPad nem tartja be, tehát ha a DHCP szervertől kap egy IP címet, amit használhat, akkor ezt korlátlan ideig meg is teszi, ergo, ha egyszer felmászunk egy WLAN hálózatra, onnantól kezdve az általunk használt IP cím kioszthatótatlan lesz mindaddig, amíg le nem csatlakozunk a hálózatról. Ez pár egyetemen már kiverte a biztosítékot, hiszen drasztikus mértékben romlott a sulis hálózat hozzáférhetősége, pár iskolában meg is tiltották a készülék használatát mindaddig, amíg az Apple ki nem javítja a hibát (ez szoftveresen orvosolható).

Pár óra használat után egyértelművé válik, hogy az Apple azokat célozta meg a termékkel, akik nem használnak bonyolultabb programokat jelenlegi gépükön sem, ám megunták a helyhez kötöttséget, a netbookokat pedig túl gagyinak találják. A Mac OSX-re már évek óta elérhető iWork irodai szoftvercsomagot teljesen átszabták az iPadre, és meglepően jól használható. Az egész koncepciónak az a lényege, hogy eltüntessék a határokat a felhasználó és a gép tudása között. A virtuális billentyűzet nagyon jól használható, egy-egy hosszabb e-mailt is pontosan meg lehet vele írni. A cég viszont kihagyott egy nagyon nagy ziccert, ugyanis webkamerát nem találunk az iPad elején. Ennek fényében a videokonferenciát és társait el is felejthetjük. Bár az iPhone-ra nyáron érkezik meg az operációs rendszer 4-es változata, ami megával hozza a multitasking lehetőségét, az iPadre csak valamikor az ősz végén kapjuk majd meg ezt a funkciót.

Manapság elég nagy divatja kezd lenni az elektronikus könyvolvasóknak, és ezt a területet az Apple is meg kívánja lovagolni. Ennek tükrében nem meglepő, hogy létrehoztak egy iBookstore-t, amelyet az iBooks alkalmazáson keresztül érhetünk el. Bár a LED-es panel miatt hosszabb távon fárasztó lehet a virtuális papírlapok olvasása, mind az alkalmazás, mind a könyvek kinézete miatt meg kell, hogy emeljük a kalapunkat a cég előtt. Állítható a betűtípus, a betűméret, ráadásul a szoftver azonnal áttördeli az egész művet egy szempillantás alatt. Használhatunk végtelen számú könyvjelzőt, kereshetünk, illetve az általános fényerőtől függetlenül állíthatjuk a háttérvilágítást.

A beépített 25 Wh-s lítium-polimer akkumulátor normál felhasználás mellett 10 óráig képes életben tartani a készüléket, ami bámulatos eredmény, a 3G-s változatnál ugyanez az érték 9 óra, hiszen a mobil internethez használt modem jobban terheli a gépet, mint a WiFi. Mellesleg a 3G-s változatban GPS-t is találunk, így egy okkal több, hogy amellett tegyük le a voksunkat, ha vásárlásra adnánk a fejünket. Hazai megjelenésről még semmi hír nincs, Németországban és Angliában május végén kezdődik meg a készülék forgalmazása, a hivatalos árak egyelőre nem ismertek, de 150 ezer forint alatt biztos, hogy nem juthatunk majd iPadhez.«

NAGYOBB A FÜSTJE, MINT A LÁNGJA?

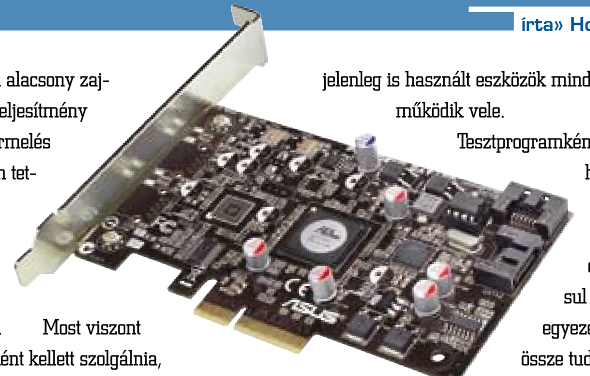
Teszt: SATA 6 Gb/s

Az előző számban megnéztük, mire képes a harmadik generációs USB a konkurenciával és az elődöddel szemben, most a SATA-n a sor. Az alábbiakból kiderül, van-e gyakorlati haszna az új SATA szabványnak.

írta» Horváth Patrik

Az USB-nél egyértelmű volt, hogy fejleszteni kell, hiszen az egyre nagyobb pendrive-okat és külső merevlemezeket egyre lassabban lehetett csak megtölteni, a nagyjából 30-35 MB/s-os maximális sebesség bőven hagyott kívánnivalót maga után. A SATA-val kapcsolatban nincs ilyen gond, hiszen a ma kapható merevlemezek abszolút nem használják ki a szabvány adta lehetőségeket, van olyan HDD, amelyik még az első generációét is alig teljesíti túl. Felmerül tehát a kérdés, hogy akkor mi szükség volt a SATA 6 Gb/s bevezetésére? A válasz roppant egyszerű: az SSD-k kapacitásban nehezen híznak, viszont a sebességük robbanásszerűen nő, mára elérték a SATA 3 Gb/s csatoló határait. Tekintettel arra, hogy a piac nagyon a flash memóriák felé mozdul, egyértelmű volt, hogy szükség van olyan gyors megoldásra, amely kiszolgálja majd a jövő SSD-it.

Sajnos SATA 6 Gb/s-os SSD-t nem sikerült szereznünk a teszthez, így helyette a Seagate legnagyobb Barracuda XT-jét választottuk ki, amely 2 TB-os mérete ellenére 7200-as percenkénti fordulatszámmal büszkélkedhet, ráadásul a két hónappal ezelőtt bemutatott Hitachitól eltérően csak négy tányért tartalmaz. Mint merevlemezzel meg voltunk vele elégedve, hiszen alacsony zajszintje mellé jó teljesítmény is társult, a hőtermelés viszont már nem tetszett, házból kivéve is sikerült elérnünk a 45 fokot, amely nem túl biztató. Most viszont csak referenciaként kellett szolgálnia, segítségével megpróbáltuk kimutatni az új szabvány előnyeit. Ehhez segítségül hívtuk egyrészt az Asus SATA 6 Gb/s-os PCI-Express kártyáját, hiszen a teszthez használt alaplapon csak SATA 3 Gb/s-os csatlakozók voltak, másrészt a múltkori cikk egyik legkiegyensúlyozottabb 2 TB-os merevlemezét, a Samsung F3-at. Jelenleg az AMD 880G és 890GX lapkakészletein kívül egyik chipset sem tartalmaz natív SATA 6 Gb/s vezérlőt. Ahol mégis látjuk a listán az új szabvány támogatását, ott biztosak lehetünk benne, hogy a Marvell chipje dolgozik, hiszen jelenleg mindenki ezt használja (vagy alaplapra, vagy PCI-Express x4-es kiegészítő kártyára integrálva). Természetesen a SATA harmadik generációja visszafelé kompatibilis az első kettővel, tehát a jelenleg is használt eszközök mindegyike tökéletesen működik vele.



Tesztprogramként ugyanazokat használtuk, mint TB-os merevlemezeket vizsgáló cikkünkben, ráadásul a tesztgép is megegyezett, így könnyen össze tudtuk hasonlítani a kapott eredményeket.

A szintetikus tesztek láthatóan semmilyen különbséget nem mutattak ki a régi és az új szabványú SATA csatlakozó között, amin nem is csodálkoztunk. Eltérést egyedül a másolásoknál láthatunk, az MP3 állományoknál valószínűleg a cache-ből való előhívás tempója okozta a többihez képest látványos különbséget, hiszen ezen a téren, ha nem is érezhetően, de gyorsabb a SATA 6 Gb/s csatlakozóra dugott merevlemez. Az új szabvány egyébként apróbb változásokat is tartalmaz az interfész sebességének növelésén túl, de ezek az asztali gépeket nem fogják érinteni. Új csatlakozót kapnak például a következő generációs szupervékony, notebookokba való optikai meghajtók és az 1,8"-os merevlemezek is. Szintén javult az energiamenedzsment, de ettől önmagában nem várható a merevlemezek fogyasztásának csökkenése. A teszt után világossá vált az, amit a bevezetőben pedzegettünk, miszerint a SATA harmadik generációja főleg a csúcskategóriás SSD-knél játszik majd szerepet a jelenlegi adattároló egységek palettáján. Az USB 3.0-val ellentétben tehát az új SATA egyelőre nem hoz lényegi változást a mindennapi életbe, bár ennek ellenkezőjéről az alaplapgyártó cégek minden bizonnyal meg akarják majd győzni a vásárlókat. Természetesen a helyzet változhat, amennyiben az SSD-k ára zuhanórepülésbe kezd, esetleg megjelennek a piacon kis kapacitású, de rendkívül gyors modellek. Addig viszont a SATA 6 Gb/s egy olyan csatlakozó lesz, amelyre pontosan ugyanazokat az eszközöket fogjuk dugdosni, mint idáig.«

MŰSZAKI ADATOK	SAMSUNG F3 2 TB	SEAGATE BARRACUDA XT 2 TB	
KOMMUNIKÁCIÓS FELÜLET	SATA 3GB/S	SATA 3GB/S	SATA 6GB/S
FORDULATSZÁM (PERCENKÉNT)	5400	7200	7200
CACHE MEMÓRIA (MB)	32	64	64
MÉRÉSEK			
CRYSTALDISKMARK 3.0			
SZEKVENCIÁLIS OLVASÁS (MB/S)	108,3	144,1	144,5
SZEKVENCIÁLIS ÍRÁS (MB/S)	114	140,5	140,8
512K OLVASÁS (MB/S)	49,65	57,5	55,8
512K ÍRÁS (MB/S)	101,9	74,5	73,8
HDTACH 3.0.4.0			
ÁTLAGOS OLVASÁSI SEBESSÉG (MB/S)	86,9	115	115
BURST SEBESSÉG (MB/S)	242,5	211,4	268,8
PCMARK VANTAGE			
WINDOWS DEFENDER (MB/S)	15,6	25,7	26,1
JÁTÉK (MB/S)	12,1	17	17,8
FOTÓK IMPORTÁLÁSA (MB/S)	32,1	60,4	62,6
RENDSZERINDÍTÁS (MB/S)	15,6	20,7	21,2
VIDEOSZERKESZTÉS (MB/S)	32,2	41,7	39,3
WINDOWS MEDIA CENTER (MB/S)	61	99,2	98,3
ZENÉK HOZZÁADÁSA			
A MEDIA PLAYERHEZ (MB/S)	7,4	9,9	9,6
ALKALMAZÁSOK BETÖLTÉSE (MB/S)	4,3	5,4	6,4
4140 DARAB MP3 FÁJL MÁSOLÁSA	211	247	208
PARTÍCIÓK KÖZÖTTI MÁSOLÁS (MB/S)	41,06	51,65	46,36

Tesztkonfiguráció:

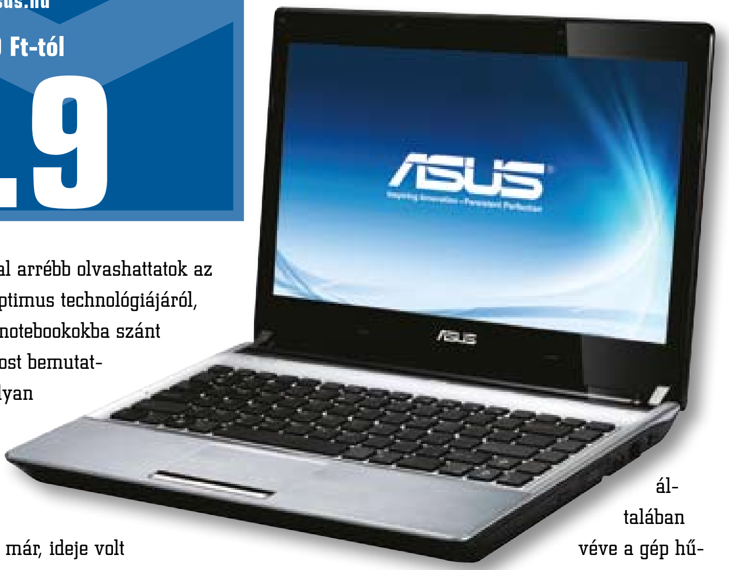
Asus P5E64 WS Evolution, Intel Core 2 Quad Q6600, 2x2 GB Geil Value DDR3-1333 CL7, Windows 7 Home Premium 64 bit – a merevlemezt a Gigabyte, a SATA 6 Gb/s vezérlőkártyát az Asus magyarországi képviselete biztosította a PC Guru számára.

ASUS U30JC

írta» Horváth Patrik

»Eszköz: noteszgép
»Info: www.asus.hu
»Ár: 200 000 Ft-tól

ÉRTÉKELÉS: 8.9



Pár oldallal arrébb olvashattatok az nVidia Optimus technológiájáról, amelyet notebookokba szánt a cég, most bemutatjuk az egyik első olyan gépet, ami már profitál a cég újításából. Az Asus U szériája régóta nem frissült már, ideje volt valami alapos ráncfelvarrásnak. Bár Core i3 processzorokkal is rendelhető lesz a 13,3"-os, LED-es kijelzővel büszkélkedő gép, mi a legerősebb, kétmagos Core i7-620M-mel kaptuk meg. Az Intel HD Graphics mellett egy viszonylag gyenge GeForce GT 310M-et kapunk még, melynek 16 shadere épphogy elegendő a natív felbontásban való játékhoz, erős kompromisszumok mellett. A 640 GB-os merevlemez 5400-as fordulatszáma ellenére halkan és gyorsan teszi a dolgát, és úgy általában véve a gép hűtése sem zajos, ami a processzort elnézve kisebb csodaként fogható fel. Fájó hiányosság az USB 3.0-s csatlakozók mellett az eSATA is, így marad a jó öreg USB 2.0 a helyi adatátvitelre. A kártyaolvasó elöl kapott helyet, de kialakítása miatt nehéz hozzáférni a bedugott kártyához, szinte kivétel nélkül meg kell emelni a gépet hozzá. A billentyűzet csaknem teljes egészében kitölti a rendelkezésre álló helyet, így nagy és jól nyomható gombokat kapunk. Az alátámasztás szintén megfelelő, így a klaviatúrával aligha lesz gondunk (talán egy háttérvilágítás nem ártott volna). A touchpad természetesen multitouch-képes, és felületének köszönhetően jól használható, nem ragad hozzá az ember ujja, könnyű rajta navigálni. A bal és jobb egérgomb egybenőtt, és nem túl könnyen nyomható, de mind az elsődleges, mind a másodlagos műveleteket könnyedén kiválthatjuk a touchpad zónái segítségével. A kijelző remek színvilággal rendelkezik és szövegmegjelenítéshez is kellően éles, ráadásul a TN panelekhez képest látószöge sem rossz. Fényerőtartománya nagyon tág keretek között mozog, így mind nappal, mind éjszaka ideálisan használható. A nyolccellás akkumulátor nem lóg ki a gép hátuljából, és nem is emeli meg, ami azért remek, mert ennek segítségével alacsony fényerőn akár 10-11 órát is kihozhatunk a masinából visszafogott használat mellett, de ha minden porcikáját leterheljük, még akkor se tudjuk lemeríteni két óránál hamarabb. A nálunk járt kiszerelésben az Asus U30Jc picit drága a hazai piacra, de tekintettel arra, hogy az alig 200-220 ezer forintba kerülő Core i3-as változat is megkapja ugyanezt az akkumulátort, így az a verzió feltétlenül ajánlott.

A tesztkészüléket az Asus Magyarországtól kaptuk.

MS LIFECAM HD-6000 FOR NOTEBOOKS

»Eszköz: HD webkamera
»Info: www.microsoft.hu
»Ár: 16 900 Ft

ÉRTÉKELÉS: 9.0

Napjainkra a videochatelés és a videotelefonálás abszolút a hétköznapok része, és az elmúlt években bekövetkezett nagy léptékű internetkapcsolat-sebesség növekedésnek hála a képátvitelre szolgáló eszközök is rohamos fejlődésnek indultak. Vége már azoknak az időknek, mikor 640x480-as felbontásban, mákos, lámpafénynél kivehetetlen képet közvetítő kamerákkal kellett szórakoznunk. A Microsoft úttörő az egyre precízebb hardverek kifejlesztésében, és ez alól nem kivétel a PC-hez csatlakoztatható kamerák szegmense sem. Az elmúlt hónapok során már foglalkoztunk a HD-minőségű képet közvetíteni képes típusokkal, most pedig egy olyan darab érkezett a szerkesztőségünkbe, amit kifejezetten noteszgépek mellé javasol a gyártó. A Lifecam HD-6000 természetesen tökéletesen használható asztali konfigurációkhoz is, de kialakítása kifejezetten a hordozható gépeknek kedvez. Méretei nem nagyok, a kamera alján masszív csipesz biztosítja a stabil pozíciót, és a talapzatban található görgőnek köszönhetően 360 fokban szinte bármilyen irányba elforgathatjuk a fejet. Utazóknak külön öröm, hogy a csomag egy apró „táskát" is tartalmaz, amivel megóvhatjuk kis eszközünket. A HD-6000 amúgy 720p felbontásban (30 fps érték mellett) képes közvetíteni az általa látott világot, autófókusz segít, hogy éles legyen a kép, a tiszta színeket pedig a TrueColor technológia biztosítja. Amennyiben van a meglehetősen magas adatforgalmat kezelni képes internetkapcsolatunk, akkor ez a kamera jó választás lehet a számunkra, főleg akkor, ha nem sajnáljuk a plusz ezreket a minőségre, illetve, ha fontos, hogy valóban minőségi képet közvetítsünk (avagy rögzítsünk) a gépünkön a segítségével.

A tesztkészüléket a Microsoft hazai képviseletétől kaptuk.

7 VÉGZETES TÉVHIT TÁPEGYSÉGEKRŐL

Vásárlási tanácsadó

Számítógépünk működéséhez a hardver- és szoftver-összetevőkön kívül egy dolog elengedhetetlen még: az energia. Ám amennyire nélkülözhetetlen az áram, olyan veszélyes is lehet, ha nem törődünk eléggé számítógépünk egy jelentéktelennek látszó elemével, a tápegységgel.

Alapszintű feladatokra alkalmas számítógépet már ötvenezer forintért is lehet kapni, de a többség ennél magasabb, a játékosok pedig sokkal magasabb árat is kifizetnek egy számukra megfelelő összeállításért. Mégis sokan akadnak, akik a hatvanezer forintos processzor és videokártya mellé sokallnak 10-15 000 forintot kiadni egy tápegységre, inkább azt hirdetik ismerőseiknek, hogy a nagyobb tápteljesítmény-igény csak mesterségesen gerjesztett világcsalás, vagy éppen a legismeretlenebb táp is ugyanolyan jó, mint a márkás, hiszen a Trabant is elvisz az úton, nemcsak a BMW. A sors különös fintora, hogy nekik általában be is válik ez a világnézet, és boldogan használják alulméretezett, teljesen megbízhatatlan tápjaikat. Míg rájuk hallgató ismerőseik gépében sorra durrannak el a hasonló egységek – rosszabb esetben magukkal rántva a gép értékesebb alkatrészeit is az örök vadászmezőkre.

Egy tápegység tönkremenetele önmagában, még ha néha kissé ijesztő is, de nem túl jelentős, sőt, akár alá is támasztaná az ötletet, hogy minél olcsóbbat és egyszerűbbet vegyünk. Azonban egy tápegység életciklusának egyáltalán nem része a látványos felperzselődés, márpedig egy évekig szolgáló drágább tápegység jobban megéri, mint az esetleges évenkénti csere – és persze ennél sokkal több előnnyel jár egy megfelelő modell választása.

Legalább évtizedes hagyomány a számítógép minden megmagyarázhatatlan hibájáért a Windowst szidni, holott számos jelenségért a gyenge minőségű vagy alulméretezett táp felel. A szövegszerkesztésnél még működő, de CPU- és VGA-izzasztó játékok során néhány perc alatt kifagyó gép ennek a tökéletes példája. Sokkal kevésbé egyértelműen kiszűrhető, de rengeteg apró hibát és instabilitást okozhat, ha a tápegység nem pontosan az elvárt feszültségeket adja le. Erre leggyakrabban csak akkor derül fény, ha egy kölcsöntáp kipróbálásakor a rejtélyes hibák varázsütésre megszűnnek.

Ha egy tápegység alapvetően nem képes eltalálni a megfelelő feszültséget (természetesen egy minimális ráhagyással), az azt jelenti: annyira ócska alapanyagokat használtak benne, hogy nem is tarthat soká. A pontatlanság másik oka lehet, ha az egység alulméretezett a gép igényeihez képest, és folyamatosan csúcsra járatva vagy akár még nagyobb igénybevétellel működik. Ez esetben az élettartam gyorsan csökken, és csak idő kérdése, mikor megy tönkre végleg. És ezzel érkeztünk el a tápok vízválasztójához, egy olyan kérdéshez, amire senki nem szeretné tapasztalat útján megismerni a választ: vajon mi történik még a táp kisülésekor.

Először is a táp mindenképpen tönkremegy, néhány dokumentumot elveszíthetünk a váratlan leállással, és jókora ijedséget és felfordulást is okozhat, ha az esemény kellő szikrázással és füsttel jár. A márkás, tisztességesen összeépített egységek használatakor ez minden, amivel számolnunk kell. Ám a kevésbé jól elkészített vagy minimális költségen összeszerelt tápok haláltusájukban szabályozatlanul továbbítják az energiát a rájuk kötött alkatrészekhez, ezzel némelyiket vagy akár szinte mindet kiégetve. A jelentős anyagi kár mellett ilyenkor odaveszhetnek elmentetlen adataink is: levelezés, üzleti dokumentumok, fényképalbumok. Érdemes tehát megfelelő méretű és minőségű tápot választani.

A MEGFELELŐ TÁPEGYSÉG NYOMÁBAN

Reméljük, az mindenkinek egyértelmű, hogy csak megfelelően védett tápot szabad vásárolni (a rövidzárvédelem például kötelező elem), ám mostanra ebből is elég sokféle létezik, és nem mindegyik megfelelően hatékony. A túlfeszültség- (Overvoltage Protection, OVP) és alulfeszültség-védelem (Undervoltage Protection, UVP) például komoly baj esetén gyorsan lekapcsolja a tápot, de a feszültségingadozás ellen nem véd eléggé. A beállításuk általában 20% hibát még elnéz, márpedig az a 12 V kimenet esetében már komoly eltérést jelenthet, ami szinte biztos, hogy instabillá teszi a gépet, de akár az alkatrészeit is károsíthatja. Sokkal erősebb védelmi vonal a túláram- (Owerpower Protection, OPP) és túlterhelés- (Overload Protection, OLP) védelem, amely akkor állítja le a tápegységet, ha érzékeli, hogy az a szokottnál, ill. elfogadhatónál több áramot vesz fel a hálózatról. Ez a módszer védi meg a tápokat a kiégéstől és felrobbanástól.

Léteznek jól ismerten megbízható tápok, és legendásan gyengék. Utóbbiak azonban már inkább csak adomákban élnek, mivel vagy kivonták őket a piacról, vagy átnevezték. Ennek ellenére sok gyenge táp létezik, és számos olyan is, ami nem feltétlenül rossz, de még nem éri el a megbízható kategóriát. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy a legjobb nevek esetében is becsúszik néha egy gyengébb sorozat. Ennek ellenére általában az alábbi márkákat szokták ajánlani mint megbízható, jó nevű gyártót (vagy megbízható, jó nevű gyártók OEM termékét felcímkézőt): Chieftec, Corsair, Delta, Enermax, FSP, Gigabyte, Seasonic. Ne legyenek illúzióink, a nagyáruházakban kapható, árversenyre épített olcsó konfigurációkban nem ezeket fogjuk találni, egy 50-60 000 forintos összeállításból nem költhetnek 10 000 forintot tápra. Ha ilyen számítógépünk van, érdemes mielőbb lecserélni a tápegységét.

MEKKORA TÁPRA VAN SZÜKSÉG?

Ennek kiszámítását számos weblap magára vállalja ellenőrizhetetlen számolási módszerekkel, de a gyártók is sokszor megadják az elméleti legnagyobb fogyasztást, sőt, VGA-gyártók újabban előszeretettel tüntetik fel, milyen erejű tápot javasolnak. Utóbbi értékek gyakran túlzóak, a videokártya-gyártók ugyanis inkább csak jogilag próbálják magukat fedezni az általuk ajánlott táppal. Persze egy nagyobb táp nem okozhat bajt, legfeljebb belenövünk. Ugyanakkor a feleslegesen túlméretezett táp pénzkidobás, hacsak nem tervezzük, hogy idővel az alaplapi integrált videovezérlőt felváltjuk a legbrutálisabb kártyával. Az általánosan elfogadott „szabály" az, hogy a kiszámított összfogyasztást megszorozzuk 1,5-tel. Ez magában foglalja a PC-kben használt kapcsolóüzemű tápok működéséből adódó 15-20% veszteséget, valamint 20-25% biztonsági tartalékot (mivel jobb a tápokat nem csúcsra járatni). Így megkapjuk, hogy minimálisan mekkora egységre lesz szükségünk a gép biztonságos üzemeltetéséhez. Sajnos ez a számítási mód sem tökéletes, a valóság bonyolultabb, sok függ a táp hatásfokától, feszültségkiosztásától, sőt, működési hőmérsékletétől is, ahogy az rögtön kiderül a tévhitekből.«

»A GYENGE 400 W-OS TÁP IS 400 W-RA KÉPES

Mint korábban is írtuk, a feszültségek kellő pontosságú leadása is számít, és abban már jelentős eltérés lehet egy gyenge és egy márkás táp között. De ezt a tévhitet kihasználni is könnyű. Néhány évvel ezelőtt egy forgalmazó mesélte – kissé sokkos állapotban –, hogy amikor leadta a rendelést tápegységekre, az ázsiai disztribútor megkérdezte, milyen címkét kér hozzá: 300, 350 vagy netán 400 wattost. Az emberiség egyetemes fejlődésével nyilván már eltűnt ez a módszer, de a gazdasági válság közepén nem ez lenne az egyetlen eset, hogy valamit félrecímkéznek. Egy túlhajtott, rossz minőségű táp esetében pedig nem az a kérdés, tönkremegy-e, csupán annyi, hogy mikor, és mekkora járulékos veszteséget okoz majd.

»ELÉG, HA MAGAS AZ ÖSSZTELJESÍTMÉNY

Egy márkás táp esetében igaz lehet, de önmagában téves. Sőt, a gyengébb tápok gyártóinak kedvelt csele, hogy magas végeredményt hoznak ki egységükre. Azonban a számítógép elemei különböző szálakon kapják az energiát. Legfontosabb a 12 V, erről táplálkozik a processzor, a videokártya és a merevlemez.
A 3,3 V a memóriákat és a PCI kártyákat látja el energiával, míg az 5 V-os sín fontossága egyre csökken, de hozzá tartoznak az USB eszközök és az alaplapra integrált vezérlők. Éppen emiatt a rugalmasság miatt az egyes sínek maximálisan leadható teljesítménye összességében nagyobb, mint a tápé. Egy márkás táp esetében nagy ráhagyással, a képen látható tápnál például csak a 12 V sínek összteljesítménye majdnem eléri a maximális 600 wattot. Egy gyengébb modellnél a 12 V és 3,3 V+5 V kombinált teljesítménye épp csak meghaladja a maximálist.

»JOBBAN MEGÉRI 100%-BAN KITERHELNI A TÁPOT

Legalábbis az alkatrészgyártóknak biztosan, amikor majd le kell cserélni a tönkrement darabokat. A tápegységnek a legnagyobb stressz a gép elindítása, ekkor ugyanis minden elem egyszerre pörög fel és viszi az energiát. Tehát hiába bírná a gép amúgy a terhelést még játék közben is, ha pl. a DVD-író nem dolgozik, startkor már túlterhelődik. Jellemző tünet, ha a gép csak második-harmadik bekapcsolásra indul el.
Ráadásul a gyártók a táp képességeit kellemesen hűvös környezetben vizsgálják, míg a valóságban az egység erősen melegszik, ezért veszíthet a hatékonyságából, így pláne nem árt, ha van némi tartalékunk.

»FOGYASZTÁSI JÓSLÁS

Hihetetlenül nehéz feladat előre felmérni egy konfiguráció várható teljesítményigényét. Számos eszközhöz nincs is gyári adat, másoknak eltúlozzák a lehetséges igényét, csak hogy a cég ne legyen perelhető, ha esetleg egy kisebb tápot használva tönkremegy a gép. Legjobb ezt a feladatot szakemberre bízni; ha az egész gépet egy számítástechnikai boltban vesszük meg, és teljes garanciát kapunk hozzá, valamint nem követeljük, hogy minél olcsóbb legyen az összeállítás, a legtöbb kereskedő tisztességes, megbízható márkát fog ajánlani, megfelelő „méretben". Sokan esküsznek a „10 000 forint körül már tuti jót kapsz" módszerre, ami normál munka, multimédia és nem extrém erős játékgépek esetében is beválhat. Ám ha nagyon elterjed, félő, hogy a legrosszabb tápot is ennyiért fogják adni.

Azon bátraknak, akik maguk szeretnék nagyjából bemérni gépük igényét, vagy csak ellenőriznék mások számításait, következzék néhány alkatrész tájékoztató jellegű maximális fogyasztása:

AMD Phenom II X4 965BE CPU	140 W
AMD Phenom II X4 945 CPU	125 W
AMD Athlon II 2 250 CPU	65 W
Intel Core i5-750 CPU	95 W
Intel Core i3-530 CPU	73 W
Intel Core 2 Duo E8400 CPU	65 W
Intel Pentium E5300 CPU	65 W
Nvidia GeForce GTX 285 VGA	183 W
Nvidia GeForce GTX 260 VGA	182 W
Nvidia GeForce 9800 GTX+ VGA	141 W
Nvidia GeForce 9600 GT VGA	95 W
Nvidia GeForce 8500GT VGA	60 W
Ati Radeon HD 5850 VGA	151 W
Ati Radeon HD 5770 VGA	108 W
Ati Radeon HD 4770 VGA	80 W
Ati Radeon HD 4670 VGA	59 W
Ati Radeon HD 3450 VGA	50 W
DDR2 memóriamodul (1 db.)	5 W
DDR3 memóriamodul (1 db.)	3,5 W
HDD (IDE, 7200 rpm)	19 W
HDD (SATA, 7200 rpm)	10 W
SSD	1 W
DVD-író	25 W
Blu-ray meghajtó	25 W
PCI hálózati kártya	2,5 W
Általános USB eszköz	2-5 W
Előlapi kártyaolvasó	10 W
Előlapi LCD panel	2 W
Házhűtő (80 mm)	2 W
Házhűtő (92 mm)	3 W
Házhűtő (120 mm)	5 W

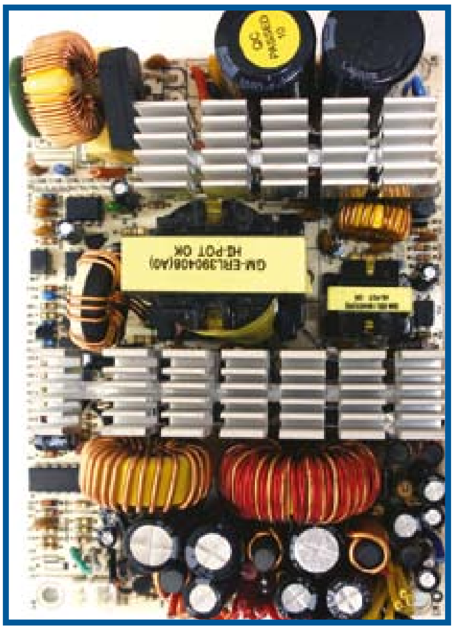
***FIGYELEM!* A felsoroltak csak hozzávetőleges értékekek, pontosságukért a szerkesztőség nem vállal felelősséget!**

» A TÖBB 12 V SZÁL MINDIG JOBB

Eleinte ez a tézis igaz volt, mivel a 12 V fontosabbá válásakor ez volt a jele annak, hogy a táp gyártója is odafigyel az átrendeződésre, és a modellje képes megfelelni az egyre energiaéhesebb processzoroknak és videokártyáknak.
Azonban amint már esett szó róla, nem terhelhető ki minden szál teljesen, így a három-négyfelé osztott 12 V ág kisebb összteljesítményű (vagy gyenge minőségű) táp használatakor csak kisebb adag energiákat juttathat pl. a VGA-nak, ami – különösen ha bekövetkezik a melegedés okozta teljesítménycsökkenés is – akár gondot is okozhat. Eközben egy 400 wattos táp egy vagy két erős 12 V szállal biztosabban el tudja látni a videokártyát energiával.

» A NEHEZEBB TÁP A JOBB

Alapvetően igaz állítás, ugyanis a megbízhatatlan tápok többsége általában pillekönnyű, mivel mindent kispórolnak belőlük, amit csak lehet. Nincs bennük elég kondenzátor, nincs megfelelő hűtőbordájuk stb. De a gyártók is rájöttek erre a diagnosztikai trükkre, így azóta kissé nehezítik a gyengébb tápokat is. Két komolyabb, nehézsúlyú tápot összehasonlítani tömeg alapján pedig teljesen félrevezető lehet.



» KÜLSŐ TÚLFESZÜLTSÉGVÉDŐM VAN, AZ ELÉG

Ezt a döntést csak helyeselni tudjuk, mivel az is védi a gépet, csak egészen máshogy. A védett elosztók vagy akár szünetmentes tápegységek a lakás elektromos hálózatában esetleg létrejövő áramtüskéket képesek kivédeni. Ez persze hasznos, hiszen ezek nem terhelik és károsítják a tápegységet, de a táp és a számítógép alkatrészei közti vezetékre már nincs hatása. (Mint ahogy a villám elleni hatékony védelme is erősen megkérdőjelezhető.)

» A NÉMA TÁP A TÖKÉLETES

A néma tápegység néma, ez tény és előny. Ám azért néma, mert nincs aktív hűtése. A legtöbb számítógépben azonban pont a táp és általában egy kisegítő ventilátor gondoskodik arról, hogy a meleg levegő kijusson a házból. Ezért ha a tápnak nincs ventilátora, egy másikkal kell azt pótolni, hogy kifújja a processzor, a VGA kártya és a merevlemezek által felmelegített levegőt, sőt, a tápegységben létrejöttet is.

TELJESÍTMÉNY ÉS ÁLLÓKÉPESSÉG EGYENSÚLYA

Bemutató: nVidia Optimus

Évek óta léteznek váltogatható videokártyával rendelkező noteszgépek, de számuk elég csekély, és a technológia finoman szólva sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Az nVidia ezt a nem túl népszerű megoldást frissítette fel – igazodva a modern kor igényeihez.

írta» Horváth Patrik

Miről is van szó valójában? Adott két grafikus mag, egy integrált és egy dedikált. A felhasználó azt szeretné, hogy grafikailag intenzív helyzetekben az utóbbi, míg egyszerűbb feladatoknál az előbbi lépjen működésbe. Eddig erre csak akkor volt lehetősége, ha manuálisan, saját maga váltogatott a videokártyák között. A probléma a megoldással az, hogy a felhasználóra bízza a döntést, ráadásul sokkal több hátránya van, mint előnye.

IGÉNY A VÁLTOZÁSRA

Ahhoz ugyanis, hogy váltogatni lehessen a videokártyák között, eddig rengeteg multiplexer kellett, melyek feladata az volt, hogy a notebook LCD-jén megjelenő képhez ide-oda cserélgették a bemeneteket (hol az integrált, hol a dedikált VGA-tól érkezett a jel). Ennek több negatív hatása is volt. Mivel ez egy hardveres technológia volt, így plusz alkatrészek (multiplexerek) beépítésére volt szükség, ami bonyolította az alaplap felépítését. Másrészt a multiplexerek nem voltak képesek szempillantás alatt váltani, ráadásul a drivernek szoftveresen is le kellett követnie az egész eseményt, így jó pár másodpercet vett igénybe ez a procedúra (közben a képernyő villogott is néha). A legnagyobb probléma viszont az volt, hogy a 3D-s és videogyorsítást használó alkalmazások mindegyikét be kellett zárni ahhoz, hogy a vezérlést át lehessen adni, hiszen ezek blokkolták a váltás folyamatát. Márpedig a felhasználók nem akarnak becsukni egy éppen futó windowsos játékot csak azért, mert eszükbe jutott, hogy az integrált videokártya használatával nagyobb üzemidőt tudnának elérni.

SZÍNRE LÉP AZ OPTIMUS

Ezekre a problémákra nyújt megoldást az nVidia Optimus technológiája, amely az eddigiekkel ellentétben inkább szoftveres, mintsem hardveres megoldás. Legnagyobb előnye, hogy a videokártyák közötti váltás automatikusan, a felhasználó beavatkozása nélkül zajlik. A megoldás csak és kizárólag a 40 nm-en készülő GeForce 200M és 300M szériákkal kompatibilis, és mindenképpen Intel videokártya kell mellé (integráltként) a működéshez. Az Optimus lényege, hogy a diszkrét videokártya (GeForce) használatánál az integrált VGA-t ugyanúgy igénybe veszi, viszont csak egy megjelenítő vezérlőként. Ez azt jelenti, hogy a feldolgozás teljes részét a GeForce végzi, a kép megjelenítését viszont az integrált VGA-ra bízza. Ahhoz, hogy az utóbbi ki tudjon pakolni bármit a képernyőre (ha nem ez az elsődleges VGA), a PCI-Express buszon keresztül a GeForce-tól „át kell másolnia" a már előállított pixeleket, ezt a megoldást az nVidia Optimus Copy Engine-nek hívja. Ezzel a módszerrel elkerülhető a pár másodperces képernyőváltás és villogás, hiszen minden esetben az integrált VGA biztosítja a kép megjelenítését, egyedül a feldolgozásban van különbség.

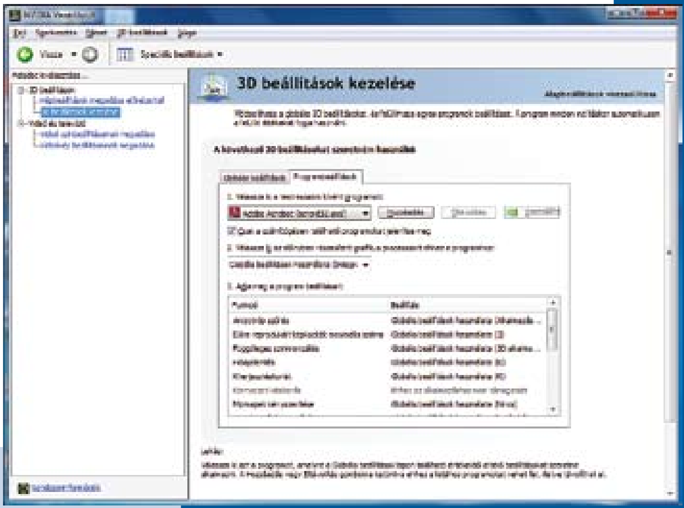
FINOMHANGOLÁS

De honnan tudja az nVidia, hogy a felhasználó mikor akarja az integrált, és mikor a dedikált kártyát használni? A válasz egyszerű: részben adatbázisból, részben pedig a felhasználótól. A driverben kapunk egy új fület, ahol meg kell mondanunk, hogy melyik videokártyát szeretnénk elsődlegesnek tekinteni. Ez abból a szempontból fontos, hogy vannak olyan programok, amelyek az itt beállított érték alapján döntik el, melyik vezérlővel kívánnak együtt dolgozni. Az nVidia a programbeállításokat egy profilban tárolja, amely meghatározza, hogy az alkalmazások milyen beállításokkal és melyik videokártyán fussanak. Ezt természetesen bármikor módosíthatjuk, sőt, hozzáadhatunk listán nem szereplő programokat is. A háttérben ez a profil egyébként folyamatosan frissül, köszönhetően az nVidiának, aki a szoftverfejlesztőktől kapott alkalmazásokat minőségellenőrzéseknek veti alá, majd ha minden rendben volt, beleteszi őket az Optimus profilba. Láthatóan ez a legsarkalatosabb pontja a technológiának, de tekintettel arra, hogy manuálisan is lehetőségünk van belenyúlni a profilba, semmi gond nem származhat a jövőre nézve. Az egész folyamat picit hasonlít a víruskeresők adatbázisának menedzselésére és frissítésére.

PÁROS GYAKORLAT

Fontos kiemelni, hogy az Optimus technológia felépítéséből adódóan egyszerre két videokártya-driver jelenlétét igényli, a párhuzamos működtetésre viszont csak a Windows 7 képes, így régebbi és más rendszerekkel nem fogjuk tudni kiaknázni a gépben lévő lehetőségeket. Nem térünk ki rá, de egyértelmű, hogy amikor a diszkrét videokártyát nem használjuk, akkor a rendszer nem kapcsolja ki (hiszen így sokáig tartana „felébreszteni", ha szükség van rá), hanem egyszerűen egy nagyon alacsony energiamenedzsment szintre küldi, így fogyasztása elhanyagolható, viszont gyorsan munkára fogható.

Bár jelenleg kevés még az Optimus-os gép, az első tesztek azt mutatják, hogy a technológia abszolút életképes és minimális gyerekbetegséggel küzd, amelyek szoftveresen orvosolhatók, így minden bizonnyal az idei év egyik nagy slágere lehet az nVidia új fejlesztése (annál is inkább, mert az Intel legújabb CPU-generációja szintén az). Reméljük, az AMD is kitalál valamit, mert lassan nemcsak a processzorok, de a videokártyák tekintetében is le fognak maradni, amely nem tenne jót a piacnak.«



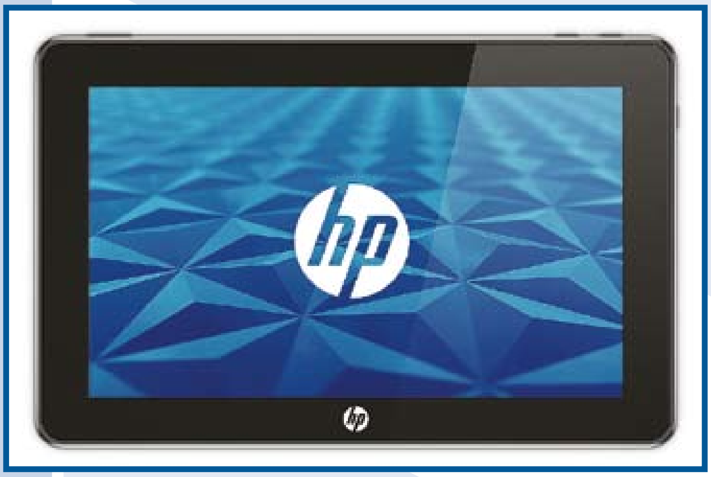
HAG

HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

»GYŐZHET-E AZ IPAD ELLENÉBEN?«

HP SLATE



Szinte még meg sem száradt a fröccsöntött színes műanyag az Apple ~~Alan Kay 40 éves ötletét ügyesen felmelegítő~~ innovatív iPadjének első szériáján, és máris az ajtón kopogtat az első nehézsúlyú vetélytárs. A „másik cupertinói” cég (értsd: HP) Slate névre hallgató eszköze egy Intel Atom processzorral, Windows 7-tel, 2x (elülső és hátulsó!) kamerával, szabványos memóriakártya-bővítőhellyel és USB, sőt, VGA/HDMI porttal is megpatkolt, 8,9 colos kijelzővel ellátott tábla PC – alig több mint 500 dollárért. Pusztán a „vas” szempontjából a Slate látszólag sikerre van ítélve (csupán a némiképp rövidebb üzemidő szól ellene), de badarság lenne lebecsülni az Apple AppStore által biztosított előnyt. S persze a Steve Jobs-hívők alkotta „kis egyház” által nyújtott többlet sem elhanyagolható. Aztán persze itt van a Microsoft operációs rendszere jelentette holtsúly (vagy épp ellenkezőleg: többlet?) is, mivel jelenleg még nincs élő ember (a fejlesztőkön kívül), aki meg tudná mondani, hogy hogyan érzi magát a ráncfelvarrott (értsd: immár nemcsak a toll-, hanem az ujjalapú multitouch inputtal is boldoguló) Win7 egy ilyen kütyün... Note- és netbookokkal összehasonlítgatni nem igazán releváns, ráadásul a Slate esetében a puding próbája nem is a „testvérharc”, hanem az lesz, hogy a specializált felhasználói felületet is villámgyorsan, de legalább közel olyan gyorsan képes-e kezelni, mint az ezen a téren nagyon erős iPad. A HP lesoványított tábla PC-je az Apple felhizlalt okostelefonja ellen? Kérem, tegyék meg tétjeiket!«

»GEEK FOCI KOREAI MÓDRA«

ROBOT VACUUM FOOTBALL TOURNAMENT

Az, hogy az LG is beszáll a robotporszívó-bizniszbe, önmagában nem olyan fajsúlyú hír, hogy bekerülhetne rovatunkba, ahol a megjelenésért általában mutáns békákról szóló beszámolók versenyeznek nagy mellű japán androidlányokról szóló írásokkal. Viszont az, hogy a koreai gyártó egy olyan „futballbajnokságot” rendez, ahol ezek a stílusosan Robot Vacuum névre hallgató mesterséges jószágok alkotják a csapatokat, már igenis az. Márpedig pontosan ez a helyzet: ez év május 16-án mindösszesen 32 futballteambe szervezett robotporszívó bűvöli majd a labdát. Az emberi operátorok jelenléte persze itt sem nélkülözhető, és az LG komoly ajándékok (konkrétan számos 42 colos LED Canvas TV) ígéretével igyekszik résztvevőket toborozni. Ha esetleg érdekel valakit (és persze valahogy szót ért a koreai szervezőkkel): április 30-ig jelentkezhet a gyártó weboldalán.«

»RÖVID HÍREK«

»Yang Yongchang kínai designer nemrégiben egy meglehetősen hatásos koncepcióval lepte meg a nagyérdeműt: a Yanko Design weboldalain egy olyan laptopot mutatott be, amely nemcsak multi-touch kijelzős, dekoratívan oxidált fekete külsővel rendelkezik, és itt-ott bizony igazi ezüsttel van patkolva, hanem ráadásképp kihajtható a billentyűzete! Arról nem is szólva, hogy a kétoldalra kihajtható klaviatúra hátlapja összecsukott állapotban remek védőborításként is szolgál.«

»És ha már design: ha van igazság ezen a sárgolyón, akkor a Syracuse University (itt természetesen a „jól ismert" amerikai város hasonlóképp jól ismert egyeteméről, és nem Arkhimédesz egykori lakóhelyéről van szó) két ifjú tervezője, Rahul Mahtani és Yofred Moik hamarosan bankot fog robbantani Google Envelopes névre hallgató elképzelésével. Az általuk kitalált – természetesen béta állapotú – szolgáltatás lehetővé teszi, hogy Gmailben komponált leveleinket fizikai küldemény formájában is (értsd: borítékban) elküldjük. Ja, és hogy mindez össze van integrálva a Google Mapsszel is, így térképes (!!!) borítékot küldhetünk, mondjuk a nyaralásunk egyes állomásait feltüntetve?!«

»Ha valaki mostanáig abban a hamis hitben élt, hogy az orosz mezőgazdaság elmaradott, nos, akkor eljött az idő, hogy revideálja immár tarthatatlan álláspontját, mivel a muszka farmerek újra tanúbizonyságát adták innovatív vénájuknak. Nem elég, hogy egyik (feltételezem: a felső tízezer számára termelő) mintagazdaságukban kizárólag importált (!) alpesi fűvel etetik a szarvasmarhákat, hanem a legmodernebbnek számító Samsung LED tévéket is beszereztek számukra. Arról, hogy ezek hatására pontosan mennyivel is emelkedtek a hús- és tejhozamok, egyelőre még nem szólnak hitelt érdemlő istállói hírek, mindenesetre a tulaj állítólag külön kutatást is rendelt az extra szolgáltatások előnyeit bizonyítandó.«

»Az Opera langyos és a Google Chrome tüzes leheletét hátán érző Mozilla Firefox szempontjából valószínűleg nem kevéssé jó hír, hogy a „Loop" névre hallgató, geek körökben egyre népszerűbb giroszkopikus egér gyártója jóvoltából egy igazán látványos, HDTV-optimalizált Tűzróka-variáns jelent meg a napokban. Az újítások közé tartozik pl. a címmező és a toolbar alulra pozicionálása (ez állítólag tévénézés közben jóval kevésbé megterhelő a szem számára, mint a folyamatos felfelé pislogás), és szinte az összes elem (vizuális könyvjelzők) felnagyítása is. Így a fejlesztők ígérete szerint a webböngészés immár 3 métert is meghaladó távolságból is lehetséges (persze egy megfelelő képátlójú, 40+ inches kijelző társaságában).«

»A már nevével is nem kevéssé riasztó BoingBoing geek webhely (a nominációval kapcsolatban kb. olyan érzésem van, mint a „The"-vel kezdődő nevű újhullámos rockcsapatok esetében, akiket sokáig elvből nem hallgattam meg) egy hasonlóképp riasztó egyedi designt mutatott be „iPad + Skype + retro handset" címszó alatt. A tricombo a valóságban pontosan az, aminek neve sejteti, vagyis egy „antikolt" felületű Skype-ot futtató Apple táblagép, amihez még egy, külsőre kb. az 1800-as évek végének technológiai színvonalát idéző Moshi Moshi 01H handsetet is hozzátoldottak. A sajátos múltidézés egyetlen gyenge pontja az összetevők ára: kontinensükön kb. 200K-ba fog fájni egy hasonló konfiguráció.«

»Úgy látom, nem csekély fenntartásaim dacára ismét kicsit túlsúlyba kerültek az Apple időtálló fehér plasztikba burkolt csecsebecséivel foglalkozó hírek, de hiába, ha a világ erre (vesztébe) halad: na szóval, az iPhone immár nemcsak digitális barométernek, hanem sebességszabályzónak (ESC) is jó RC versenyautókhoz… A „szentségtörést" az olasz illetőségű Team Tekin követte el, Hotwire névre hallgat, és eddig kizárólag windowsos PC-kkel volt kompatibilis. Mondjuk azt is megnéztem volna, hogy egy XP hogyan „tör be" egy ilyen szörnyeteget...«

»ELŐTTEM FÉNYLIK AZ UTÓDOM«

USB 3.0 VS INTEL LIGHT PEAK

Habár az USB 3.0-s technológia (ami elődjénél nagyságrendekkel nagyobb sebességet ígér a számolatlanul burjánzó „full HD" előjelű perifériák sávszélesség-éhségét csillapítandó) még csak szárnyait bontogatja, máris egy lehetséges utód került az érdeklődés középpontjába. A jövevény a Light Peak névre hallgat, nevéhez méltóan optikai kapcsolatokban utazik... és nem mellesleg az Intel fejlesztése. Így máris jobban érthetővé válik az a furcsa tény, hogy habár az USB 3.0-s szabványt már egy ideje véglegesítették, miért nem támogatja azt mind a mai napig egyetlen Intel chipset sem. Olybá tűnik, a derék texasiak lendületből kívánják átugrani az evolúció soron következő állomását,

és rögvest a 10 Gb/mp-es mennyországba katapultálni híveiket. Gigantikus médiatárházakban utazó olvasóink kedvéért: ekkora sávszélesség mellett mindössze 30 másodpercbe kerülne egy 1080p-s nagy felbontású videó átmásolása. A Light Peak mellett szól továbbá az is, hogy számos protokoll (SATA és igen! USB is) támogatására képes egyazon kábelen, és hogy a távolabbi jövőre nézve is jelentős tartalékokkal rendelkezik: az Intel tervei szerint sávszélessége akár 100 Gb/mp-ig növelhető. Ahogy azt az austinika fejlesztőmérnöke, Kevin Kahn megfogalmazta: …szeretnénk végre-valahára azt az utolsófajta kábelt létrehozni, amire valaha is szükséged lesz. Hivatalos start 2011-ben. «

HARDVER MENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

GÉPFEJLESZTÉS

Helló Patrik!
A segítségedet szeretném kérni. Szeretném a kb 3-4 éves gépem teljesítményét feltuningolni, hogy a mai illetve a közeljövőben megjelenő játékok (pl. Mafia 2) ne okozzanak neki problémát. A mostani konfigom: Alaplap: ASUS Pentium4, Proci: Intel Core2 4300 1,80GHz, VGA: GeForce 7300 512 MB, Memória: 3 GB DDR2. Szóval ezeket szeretném lecserélni. (alaplap, proci, videokártya, memória). A "baj" csak annyi, hogy erre kb 100.000 Ft-ot tudnék költeni. Tehát véleményt szeretnék kérni a legjobb ár-teljesítmény arányos konfigról, ami belefér ebbe a keretbe.
Előre is köszönöm a választ, minden jót, sziasztok, jó munkát!

Molnár József

Kedves József!
Én amondó vagyok, hogy a memória cserét akár el is halaszthatod, ugyanis az AMD jelenleg kapható processzorai megbirkóznak mindkét szabvánnyal (DDR2 és DDR3), az alaplapok között pedig találsz olyan példányt, amelyik Socket AM3 foglalattal és DDR2 memóriahelyekkel rendelkezik (pl. Gigabyte GA-MA770-ES3, 18 ezer Ft). Egy Phenom II X2 545-tel (~20 ezer Ft) és egy Radeon HD5770-nel (~40 ezer Ft, 1 GB VRAM) egészen biztos, hogy nem lesz gond az idén megjelenő játékokkal. Bár ezek az alkatrészek nem fogyasztanak igazán sokat, ha nagyon olcsó tápegységgel rendelkezel, ajánlott beszerezni legalább egy Corsair CX400-at (~13 ezer Ft), nem csak az idei, hanem a jövő évre is gondolva. Ennél több pénzt a célra semmiképpen sem szánnék.

Upgrade

Sziasztok!
Nemrégiben monitor cserét követtem el, melynek áldozata a régi 19"-os CRT-m lett, helyet adva ezzel az új, 24"-os fullHD-nek. Ennek egyenes következménye ugyebár, hogy az addig elégségesen teljesítő vas köhögni kezdett a Dirt-re, vagy követelte, hogy vegyek vissza az arcból COD4-ezés közben. Mert ha már full HD, akkor...
Jelen pillanatban ez a felismerés kissé váratlanul ért engem, mint KPM-et a tél, így kicsi pénz van most erre. Elég lenne-e a videokari csere, vagy kuka az egész:
Asrock 775dual880pro
P4 3,4 GHz 2M 800 fsb
2Gb Ram Kingston Single
Inno3D 8600 GT 256
Pentium táp 400W
Ha elég video karit cserélni, mit javasolnátok? Perpill 25-30E ft megfog, amiket ajánlottak, ezzel is összezavarva: HD4850, HD4770...
Szóval egy belepasszoló videokari kellene, vagy türelemre intés, majd aztán később az egész csere.
Köszönöm segítségetek!

Kedves Ferenc!
Az a helyzet, mind a videokártyád mellett a processzorod is kevés már a mai játékokhoz, így bármelyiket cseréled le, nem fogsz észrevenni túl nagy változást. További probléma még, hogy bár az alaplapodon van PCI-Express bővítőhely, a szokásos 16 szál helyett csak 4-et kap a vezérlőtől, így negyed akkora sávszélességet tud biztosítani a VGA-nak, mint bármelyik mai deszka. Én azt javaslom, hogy gyűjtögess még, hiszen semmi értelme most beruházni egy 30 ezer forintos videokártyába. Nem írtad, hogy milyen memóriával használod a gépet. Ha DDR-rel, akkor azt is cserélned kell, mert egyik mai alaplapba se megy már bele, ha DDR2, akkor van még esély egy olcsóbb AMD-s deszka becserkészésére, de a platformcserét biztos, hogy nem fogod megúszni 60-70 ezer forint alatt. Arról nem is beszélve, hogy az a tápegység sem egy életbiztosítás, én biztos nem kötném rá a frissen beszerzett cuccokat. Ha cserére szánnád magad, akkor a szokásos Corsair CX400 az ajánlott minimum.

Konfig váltás
Kedves PC Guru szerk.!
Jelenlegi konfigurációm:
alaplap: ASUS P4P800E Deluxe ATX
processzor: Intel P4 3,0 GHZ 800 MHz 1 MB
videokártya: XpertVision Radeon 9600 256 MB TV+DVI
memória: DDR PC3200 400 MHz 512 MB x2.
Viszont ebből az alaplapom elszállt és úgy érzem, hogy ezt már ilyen formában nem érdemes megtartani, ezért kérném a segítségetek. Kb 70000 Ft-ból (plusz-mínusz tízezer, ha tényleg sokkal többet tud valami, akkor az még belefér) szeretném ezeket kicserélni (a ház, a merevlemez, a DVD író az maradhat, a tápot nem tudom). Két lehetséges konfigurációt állítottak össze nekem:
1)
alaplap: gigabyte EP41
processzor: Core 2 Duo E6600 3.0 (2 mag)
memória: 2GB (nem közölték velem, hogy pontosan milyen)
VGA kártya: GeForce 9500GT 1 GB
2)
alaplap: Gigabyte GA-MA 770-US3 AM2+/AM3
processzor: AMD Athlon II x2 250 3.0 GHz AM3 Boksz
videokártya: ATI Radeon PCX HD 5570 1 GB DDR3 PCI-E directx 11
memória: 2048 MB DDR-2 800 MHz Kingmax
Tehát azt szeretném kérni, hogy segíts eldönteni, hogy ezek közül melyik a jobb összeállítás, esetleg te mást ajánlanál, vagy, hogy ennyiért megéri-e most belekezdeni vagy inkább gyűjtsek még pénzt? Egyébként leginkább a Battlefield Bad Company 2-höz kéne, hogy jól fusson (esetleg Crysis 2 - minimumon).
Előre is köszönöm válaszodat: SojeMark
Kedves Márk!
A Bad Company 2-nek tudomásom szerint elég nagy étvágya van videokártya fronton, de azért nem reménytelen a helyzet. Szerintem a Crysis második része se lesz annyira nagy probléma, mint azt sokan várják az első után.
A két összeállított gép közül egyértelműen a második a jobb játékra, hiszen a videokártya abban az erősebb. Én viszont a jövőre gondolva ragaszkodnék egy DDR3-mas alaplaphoz és a hozzá való memóriához, hiszen a DDR2 jövőre már kifutó szabvány lesz (igazság szerint az új gépek szempontjából már most is az). Tápegységből, ha nem állsz túl jól (ez érvényes a márkásabb, de régi verziókra is), akkor érdemes legalább egy 350-400W-os minőségi darabot beszerezni 10-12 ezer forint körül, ezzel újabb 3-4 évre letudhatod a vásárlást.

HTPC építés
Szervusz!
HTPC-t szeretnék építeni, ehhez kérném a se-

gítségedet. Fő szempontok: Szinte hangtalan legyen, mindent lejátsszon, lehetőleg keveset fogyasszon.
A következőképpen épülne fel:
ház: Thermaltake VF7001BNS
proci: AMD athlon II X2 250
alaplap: Gigabyte GA-MA785GT UD3H
memória: Geil 2048 dual kit CL9 2GB 1333
Win 7 lesz a gépen
A megjelenítő egy LG42sl8500 full hd 200Hz
5.1 hangfalrendszerem van, és egy Pioneer erősítőm, amin nincs HDMI

A kérdéseim:
- Nem tudom, milyen merevlemezt vegyek, hogy tényleg halk legyen, és gyors is, a kapacitása min. 1TB.
- A TV kártyákról sem tudok sokat, szeretnék felvenni vele műsorokat, esetleg tudjon timeshiftet, most analóg kábel tv van bekötve, de lehet le lesz cserélve digitálisra, nem tudom, mit kell tudnia hozzá, hogy a felvett műsor jó minőségű legyen, vagy, hogy HD adást is fogjon és rögzítsen. Az interneten sajnos nem egyértelműek a leírások, és sokszor ellentmondóak, nem tudom, melyiknek higgyek.
- BD olvasót terveztem beépíteni, de semmi tapasztalatom nincs ezekről. Lényeges itt is, hogy halk legyen. DVD-olvasóm volt egy pár, és némelyik a filmek lejátszásakor nagyon pörgött, egy rosszabb házban még a hangfalakat is túlharsogta.
- Hangkártyából és videokártyából az integráltat használnám. Kérdésem, hogy van-e ezeknek valami hátulütője, vagy tökéletesen tudnak mindent, amire szükségem lehet?
- A házról mi a véleményed? Esetleg tudnál olyat ajánlani, amin kártyaolvasó is van? Mindenképp fekvő legyen, a helye már meg van, sajnos nem tudok rajta variálni. Lehetőleg elöl és hátul legyen rajta szellőzés, a többi oldalról majdnem zárt a polc.
- A tápegységhez sem értek, egy corsair psu cx400-ra gondoltam.
Ha bármi fontosat kihagytam volna, kérlek, írd meg! Segítségedet előre is köszönöm!
Pintér Ádám

Kedves Ádám!
A házzal nem igazán van tapasztalatom, de hacsak a külseje miatt nem ragaszkodsz hozzá, én luxusnak érzem több mint 50 ezer forintot „kidobni" egy tápegység nélküli kuckóra, még akkor is, ha jár hozzá távirányító, amit nem biztos, hogy univerzálisan tudsz használni, ennek mindenképpen nézz utána. Ha szép teljes képernyős menüt szeretnél, akkor a lejátszáshoz ajánlott program az XBMC, de a hardveres videokártya gyorsítása tudomásom szerint csak Linuxon működik és ott is csak GeForce-okkal. Merevlemezből a Western Digital Caviar Green szériájának új tagjai ajánlottak (EARS modellvégződéssel rendelkezők), ezeknél halkabbat aligha találsz ma a piacon. TV tuner kártyákból Windows alá a Leadtekeket szokták ajánlani, a 15-20 ezer forint körüliek már tudnak analóg és digitális műsorokat is rögzíteni. Blu-Ray filmeket nem tudom, fogsz-e venni, én nem biztos, hogy erőltetném a számítógépes lejátszást. A Samsung és az LG egyaránt jó kombókat készít, régebben lehetett kapni pár készleten ragadt Sony olvasót (DVD-író lézer nélkül) 10-15 ezer forintért, az lenne Neked a legjobb, de esélytelen, hogy itthon találj. Hangkártyával és videokártyával nem lesz gond, amit kell, azt tudják, csak figyelj oda, hogy Realtek HD Audio kodekkel szerelt alaplapot vegyél, ezeknek van a legjobb hangminősége és szoftver támogatása az integráltak közül. Tápegységből kiváló választás a CX400, de ha szűkös a hely, akkor inkább egy moduláris tápot vegyél, megspórolhatsz vele egy nagy adag kábelt (ajánlott a Corsair HX és a CoolerMaster Silent Pro szériája). Most pedig, hogy leírtam a hozzáfűznivalóimat, elmondom, hogy én mit csinálnék, ha a helyedben lennék. Vennék egy Western Digital WD TV Live-ot vagy egy Asus O!Play-t 25-30 ezer forint körül, amik céleszközök, minden formátumot lejátszanak és távirányító is jár hozzájuk, valamint nem kell aggódni a hardveres gyorsítás és a menürendszer miatt. Vennék egy USB csatlakozót is tartalmazó routert, ráaggatnék egy külső merevlemezt, amelyet a számítógépről és a médialejátszóról is elérek (ebben az esetben sajnos össze kell kötni kábellel minden hálózatba tartozó eszközt). Alternatív megoldás egy médialejátszóra aggatott külső vinyó használata, amelyet megtöltesz, és ha másolni akarsz rá, lehúzod a kis gépről, majd átdugod a számítógépre. Ez a megoldás 2,5"-os vinyókkal működik igazán jól, a 3,5"-osokat én se szívesen cipelném ide-oda a szobában. Természetesen ezzel még az adások felvétele nincs megoldva, de ha tervbe van véve a digitális átállás, akkor olyan set-top boxot kérnék az előfizetés mellé, amellyel lehet műsorokat rögzíteni, gondolom, úgyis csak visszanézésre kellene ez a funkció (némelyikről le is lehet menteni USB-n keresztül pl. egy pendrive-ra). Blu-Ray-re pedig PlayStation 3 egyértelműen a legjobb választás.

TV tuneres monitor
Üdvözlet!

Szeretnék tanácsot kérni a TV-tuneres monitorokkal kapcsolatban! Először is azért, mert helyhiány miatt egy ilyen gépezetet szeretnék beszerezni. Elsősorban játékhoz és tv nézéshez..., de filmeket is gyakran nézek. Nos, mit tudnátok ajánlani? Érdemes egyáltalán beszerezni ilyet? Ha lehetséges, fullHD-s legyen, ugyanis HD adást tudok hozzá biztosítani. Úgy max. 24"-ig gondoltam és hát 80.000 Ft-nál nem szánnék rá többet. Samsung P2370HD megfelelő lenne?
Előre is köszönöm a segítséget!
Tisztelettel: B. Bence
P.S. : Király a lap!!!!

Kedves Bence!
A P2370HD ugyan nem egy kimondottan jó monitor, hiszen a látószögei TN paneles kijelzők viszonylatában is gyenge, de a színei szépek, így főleg monitorként való használatra javasolt. Tekintettel arra, hogy szinte elhanyagolható a különbség a 23 és 24"-os változat között, így lehet, hogy a P2470HD felé kezdenék el kacsintgatni. Arra nagyon figyelj, hogy régebben ezek a készülékek csak MPEG2-es digitális adásokat támogattak, az újabb revíziókban viszont már MPEG4-es tuner van – csak ilyet szabad megvenni (valószínűleg már mindenhol az újabbat árulják). Remek alternatíva lehet még az LG M2362D-je is, amely pár ezer forinttal drágább csak. Mellesleg a HD adásokat vagy 1080i vagy 720p felbontásban sugározzák, amelyekhez nem feltétlenül szükséges 1080p-s (fullHD) monitor.

Új PC
Üdv Gurusok!
Mivel mindenki ezzel bombáz titeket rövid leszek, amennyire tudok. Szóval a leendő gép:
Asus M4A89GTD PRO/USB3
AMD Phenom2 X4 925
2x2Gb Patriot DDR3-1600 CL9

A VGA-ban nem vagyok biztos, mert a 05-ös számban a HD5830-at nem favorizáltátok, tehát HD5850 lenne...(csak Ati-t szeretnék). Mivel mostanában nincs gépem, nem tudok tudakozódni, ha van valami újabb lapkészlet/komplett PC ebben az árkategóriában, azt is ajánlhatjátok helyette.
U.i.:Király az újság :D:D
Őszinte tisztelőtök:ObLiViLiGeR

Kedves Gergő!
A HD5830-at azóta se favorizáljuk, hiszen 60 ezer forintos árával nem nyújt lényegesen nagyobb teljesítményt a 40 ezres HD5770-nél. Ugyanakkor a HD5850 ára valamivel feljebb ment, jelenleg 70-75 ezer forint között kapható,

»Általános tudnivalók«
Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEV ROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

OLVASÓK ÉS EGYEBEK!

Szeretném most az egyszer külön hálával üdvözölni mindazokat, akik a Levrovnál nyitják ki először az újságot, és azoknak meg extra köszönet jár, akik mindezt készakarva teszik. A múlt hónapban önostorozó Levrov volt, és ahogy nézem a beérkezett leveleimet, most is valami hasonló lesz – hiába no, mindenki csak akkor kiabál, ha valami baja van. Kezdjük is rögtön azzal, amit a legtöbben szeretnének (köztük én magam is):

VISSZA BRAZILT A LEVROVBA!

Brazilt vissza a Levrovba!!! Brazilt vissza a Levrovba!!! Brazilt vissza a Levrovba!!!

Ti mind kismiskák vagytok hozzá képest! Amióta távozott, azóta semmi sem a régi... Anno, amikor kezembe került a legfrissebb szám, mindig a Levrov volt, amit legelőször elolvastam! Az volt a magazin legszórakoztatóbb rovta! Az ő válszai, megjegyzései voltak mindig is a legmókásabbak, legfrappánsabbak. Szállóigék születtek az ő beszólásaiból! Az ő stílusát próbálták majmolni az utána következők. (A valóban jó, EGYEDI stílusú kivételektől eltekintve.) Sikertelenül. Míg a végén ő és a stílusa is feledésbe merült...

Azóta, mikor néha-néha új emberke kerül a Levrov szerkesztői székébe, egy-két szám erejéig beleolvasok; na, hátha lesz újra színvonal és EGYÉNISÉG a Levrovban... de hiába, 100-ad annyira sem szórakoztató a Levrov... Nem is tudom, mikor fordult azóta elő, hogy csak egy betűt is elolvastam volna a Levrovból.

Ő volt – és mindörökre marad is – az igazi Levrov-Guru!!! Ezennel megalapítom az Brazil Rajongói Oldskool Levrov Klubot. Aki csatlakozni szeretne, az itt megteheti:

Ööööö... nem is tudom, hol... mondjuk pont ITT... ebben a topicban, elvégre a Levrovról van szó...
rencer

»Nos, mindenekelőtt szeretnék elsőként csatlakozni a kezdeményezéshez, és biztosítani mindenkit arról, hogy nekem is hiányzik a sörös-gumicukros vonal, meg úgy általában a jó öreg (hehe, most már tényleg jó öreg...) Brazil, de hát ez van, neki lett egy csomó fontosabb dolga, például a felnőttként való érvényesülés, bármilyen erősen is kényszerít ez minket mindannyiunkat olyan zokogásra, hogy folyókká dagad minden ér és csermely.

Mondjuk azzal már vitatkoznék, hogy mindenki őt majmolja, mert például nem véletlen, hogy senki nem erőlteti az előbb már említett édesség és alkohol emlegetését, meg amúgy sem hiszem, hogy érdemes lenne ilyesmivel próbálkozni, hiszen a Mona Lisát sem festik újra nyeretlen kezdők. Ne is vesztegessünk erre szót többet, menjen mindenki a Facebookra, és csatlakozzon a „Vissza Brazilt a levrovba!" csoporthoz. Reméljük, hogy meghatjuk vele, és legalább annyi ideig visszatér, hogy leírja: „Ide vissza? Hát hülye vagyok én?"

CSÚSZUNK LEFELÉ A LEJTŐN

Szasz Miguel!

Nos, azért ragadok billentyűt, mert úgy érzem, a PC Guru magazin elindult a lejtőn lefelé. Pontosan 2 és fél éve gyűjtöm a magazint, és azóta sok minden megváltozott a lapban. A régebbi számok még biztosabbak voltak minden szempontból. Tudtuk, hogy mi lesz a következő számban a teljes játék, tudtuk, pontosan milyen cikkek lesznek benne.

»Na, azt, hogy pontosan milyen cikkek lesznek benne, azt tuti nem tudhattad előre, mert viccen kívül nem tudjuk mi sem – és nem azért mondom ezt, mert mi ilyen lazák vagyunk, hanem mert a cikkek 70%-a az utolsó héten esik be. Az tény, hogy régebben ki volt írva a következő teljes játék, viszont az is tény, hogy sosem mossuk le magunkról a beígért, majd rajtunk kívül álló okok miatt nem teljesült Doom 3-at. Tanultunk az ilyen és ehhez hasonló esetekből, és most már csak akkor írjuk ki a címet, ha a kezünkben van a szerződés ÉS a lemez is.

De az utóbbi egy évben az újság nagyon megváltozott. És ez nem hatott rá jól. Már nincs benne az, ami régen, az, ami a PC Gurut PC Guruvá tette. Kezd egyre jobban olyan lenni, mint más játékmagazinok. A legutóbbi magazinban van az a WoW elvonókúrás cikk, amit egy olyan cikkíró írt, akit nem is ismerek. Nincs róla infó az újságban sehol. Ez miért van? Amit a levrovba írtál választ, hogy a legutóbbi Guru készítésének nagy része helyett inkább BFBC2-t játszottatok, hát ez engem felháborít. Persze mindig izgalmasabb meg jobb időtöltés multiban nyomatni, mint dolgozni, de higgyétek el, nem kifizetődő! Ezt a magam iskolai tanulmányain tanultam meg. Sajnos a PGO sem olyan, mint régen volt. Alig néztek fel. Persze nem értek rá, de a friss hírek itt csak akkor kerülnek fel, mikor egy másik oldalon már rég fent voltak. Például megjelent a Crysis 2-ből egy nagyon izgi trailer, és itt még egy kósza hírt sem kapott. Visszatérve a szerkesztőkhöz: az igazi nagy veteránok már alig-alig írnak cikket a Guruba. Itt Chris-re, Bate-re, rád, Kredencre, Tikára (és még sorolhatnám) gondolok. Miért van az, hogy ti már alig vagytok benne a magazinban? Szóval nagyon elkezdtetek lecsúszni a lejtőn. És ha nem lennék rajongótok, meg sem írtam volna ezt a levelet, hogy emlékeztesselek titeket igazi hivatásotokra.
Üdvözlettel:
Nomad2020

»Mielőtt nagyon belemennénk, azért arra kérek mindenkit, hogy legközelebb ha arról ír, hogy mennyire nem olyan már a magazin, mint régen, akkor igyekezzen konkrétumokkal is megdobálni minket, mert higgyétek el, érdekelné nagyon itt a srácokat, hogy <u>pontosan</u> mire gondoltok akkor, amikor azt írjátok, hogy „nincs már meg az, ami régen". Jó, tudom, Brazil, de azon túl...

Szóval, a cikket Midnite_ írta, és valóban nincs róla információ sehol, mert ő egyelőre nem cikkírónk, csak egy játékos, aki megtisztel minket azzal, hogy áldoz ránk a tehetségéből. Szerintem kifejezetten humoros, ahhoz képest, hogy lány, hehe. Amúgy nem csak róla nincs infó, de hát nem csatolhatunk önéletrajzot a magazinhoz minden egyes alkalommal, amikor új ember kerül a csapatba. Ezzel összefüggésben nem hiszem, hogy kevesebbet írnánk mi „régi motorosok", szinte minden számban 10 oldal felett van az általunk papírra vetett írások mennyisége (nekem például a hírek + levrov kombó rögtön nyolc). Chris is sokat ír, legalábbis abból a rinyahalomból ítélve, amit így lapzárta környékén levág, és sze-

rintem Kredenc koma sem a „kevés” kategória lakója. Na jó, Tika mostanában hallgatag, de majd teszünk róla, hogy ne így legyen. Amúgy sosem gondoltam volna, hogy valaha is lesz bárki, aki komolyan veszi azt, amit én a rovat beköszönőjében leírok, hát dehogy játszottunk mi egész hónapban BFBC2-t, az csak afféle szófordulat volt. Illetve nem, mert Chris tényleg a megjelenés óta ül valamelyik pályán egy tankban vagy egy géppuska mögött, de mi többiek azért igyekszünk normális életet élni, és csak éjjel megyünk fel a szerverekre (ennyit a normális életről, ugye). De jólesik az aggódásod, és köszönjük szépen a tanácsot (ahogy az online felületünk felelőseinek is megmondjuk majd, hogy figyeljenek kicsit jobban a hírekre). Reméljük, két és fél év múlva egy újabb levélben adsz majd hangot megnyugvásodnak.

HANCU „ÉS A GS ESETE”

Helló, Miguel!

Két kérdésem lenne:
1. HANCU MELYIK MAGAZINNÁL DOLGOZIK?????
Tudniillik, én láttam, hogy a szeptemberi számban ő írta a WoW Cataclysm előzetesét, de a másik magazin októberi tízéves jubileumi hiperszuperextralimitált számában is ő írt egy előzetest.

2. Mindig, mikor próbálok értékelni egy letöltést a PGO-n, akkor kiírja, hogy már értékeltem négy csillagra (akkor is, ha öt csillagra értékelem), pedig ez nem is igaz, hogy értékeltem.
MrKrumplee

U.i. Amúgy Te vagy a kedvenc szerkesztőm (neeem, nem szoktam nyalizni, és nem is áll szándékomban).

»Hó, nagy enigmának tűnhet ez, de valójában nagyon egyszerű a megoldás. Hancu az Index.hu (szabad itt ezt leírni vajon? Na mindegy, ne kattintsatok rá, és akkor nem reklám) munkatársa, a tech-rovatot erősíti, meg az IDDQD-blog csapatát, és afféle úri hóbortként nálunk is osztja az észt. Aztán ha máshonnan is felkérik néha, hogy emeljen kicsit a színvonalon, akkor megteszi... Nos, ha elült a sátáni kacaj, akkor elárulom a valós indokot: Hancu a Zed magazinnál dolgozott, amit megvett a GS, így pár hónapig még az ő szekerüket tolta, így teljes joggal tartottak igényt arra, hogy írjon a jubileumi számukba. Mondtam már, hogy boldog szülinapot?

A kettes kérdésre sajnos nincs válaszom (viszont az utóiratot köszi) – próbáld meg jelezni a hibajelentős topikban, és ha az sem segít, értékelj mindent három csillagra, hátha.

DDD ÉS A TÖBBIEK

Sziasztok!
Olvasom itt az újságokat meg a netes oldalakat, és nagyon úgy tűnik, hogy még pár év, és az lesz az alap, hogy háromdimenziós megjelenítőkön játszunk majd úgy, hogy a programban a képmásunk pontosan leköveti a valóságban elkövetett mozdulatainkat. Hiába látom, egyszerűen nem hiszem el, hogy ez a valóság. Ti kicsit jobban (na meg hosszabb ideje) benne vagytok az iparban: szerintetek tényleg csak pár hónap választ el minket a játéktörténelem következő nagy ugrásától?
Üdv:
Jabba_Fett

»Az én véleményem az, hogy bár valószínűleg roppant szórakoztató lesz mind a Move, mind a Natal, egyik sem A Nagy Áttörés, ami új időszámítást hoz majd a játékosok mindennapjaiba. A 3D-s tévékkel és egyéb technológiákkal ugyanez a helyzet: tényleg mókás, de azért ez a szemüveges szenvedés még messze van attól a kényelemtől, amihez ma hozzá vagyunk szokva. Az viszont nagyon érdekel, a Nintendo hogy dobja össze kerek egésznek az új, háromdés DS-t, mert pillanatnyilag az komoly bukfenc a tér-idő kontinuumban...

HELYE-SÍRÁS

Helló, Guru!
Az előző levrovban volt egy úriember, aki meglehetősen vaskalapos nézeteket vallott a magyar helyesírással kapcsolatban. (Őőő... Valójában nem pont a helyesírással volt baja, de baja volt, az biztos). Szóval neki üzenném annyit, hogy kár manapság ennyire belepistulni ebbe a témakörbe, ugyanis az internet megállíthatatlan és minden lében kanál jellegéből következően nem is olyan sokára az a stílus és írásmód lesz meghatározó, ami az interneten terjed. Már mostanában is van valami arról, hogy a használt nyelv mindenféle stílusrétegekre bomlik, na, pont ide érkezik majd meg nem is olyan sokára a netes réteg, és mint a hivatalos vagy a tudományos stílusnak, ennek is meglesz a széles körben elfogadott szabályrendszere. Kicsit sajnálom azokat, akik ezt valamiféle visszafejlődésként élik meg, illetve irigylem tőlük az életüket: hiszen ha ez a legnagyobb problémájuk, hát biztos nyertek a lottón, vagy valami.
Éljen a net!
StErnő

»Talán mondanom sem kell, mennyire szívesen másolnám be az említett levélíró válaszát az előző számban elmondott véleményemre, de nagyon körmönfont volt: levelében kikötötte, hogy csak változtatások nélkül hozhatjuk le a levelét, aztán írt egy nagyjából négyoldalas kisregényt, szóval fájdalommal bár, de eltekintünk a dologtól. De hogy StErnőnek is válaszoljak: azért veled sem értek teljes mértékben egyet, mert bár valóban nagy erejű dolog a net, az azért nem lenne jó, ha az alapvető, kommunikációt segítő alapszabályok is eltűnnének a nyelvünkből, márpedig ahogy én a PGO-n olvasom egyik-másik arc hozzászólását, komoly a veszély. (Emlékezzünk meg ehelyütt a levélírók bámulatos helyesírási halálugrásairól is, ha kérhetem... – Korrnő) Persze nem nevezném a jelenséget visszafejlődésnek, inkább afféle értékvesztésnek, és tényleg van abban valami, amit mondasz, bár én nem nevezném jól elkülöníthető stílusnak ezt, inkább csak afféle helyi argónak, a szmájlikkal meg az angol rövidítésekkel együtt. Viszont az tényleg nem lenne baj, ha ez jelentené a központi problémát az életemben (nem pedig a negatív Kill/Death arány a Bad Company 2-ben).

WEB2.0

Kedves Miguel!
Kicsit későn kapcsolódtam be az internetes száguldásba (most nyáron leszek 43 – nem ér röhögni), és csak lassan veszem fel a ritmust, hiába, öreg ember nem gyorsvonat. Szóval egy ideje már jön velem szembe ez a Twitter meg Facebook nevű jelenség, de eddig sikeresen elkerültem a közelebbi érintkezést. Viszont most, hogy már a kedvenc magazinom is tele van az utalásokkal, megkérdem tőled, hogy mégis mi a jó ezekben? Meg úgy általában, mire tudja használni egy átlagember ezt a két szolgáltatást?
Köszönöm előre is (és persze éljen soká a Guru!)
Stiller Zoltán

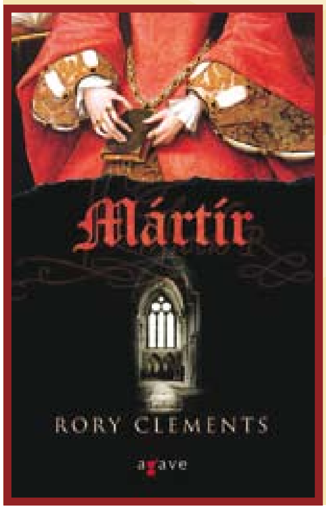
»Kedves Zoltán, a legjobb helyre jöttél: sokáig én magam is kétkedve fogadtam minden, a fent említett két jelenséggel kapcsolatos impulzust, aztán egyszer megadtam magam, és kipróbáltam őket. Neked is ezt javaslom, mert úgy biztos rögvest meg tudod ítélni, hogy menynyivel leszel boldogabb a használatuk esetén. A Facebook amúgy hasonló, mint az itthon ismert WiW, csak picit fejlettebb, sokkal több alkalmazás és érdekesség vár benne (épp a minap csatlakoztam egy csoporthoz, ami az olyan embereket gyűjti, akik képesek egy egész napot is elszúrni Facebookon...). A Twitter egy kicsit már nagyobb ugrás az elmének, azt hiszem, mikroblognak vagy SMS-blognak becézik itthon, de mindkettő találó: 140 karakterben kell összefoglalnod a mondandódat, ennek megfelelően vagy azt írod le, ami épp eszedbe jut, vagy ami a legjobban leírja a pillanatnyi helyzeted, vagy meglátod a kihívást a dologban, és viszel bele valami egyéni ízt, hogy a követőid fürtökben csüngjenek az üzeneteiden. Érdekes dolog mindkettő, bármi legyen a hobbid vagy az érdeklődési köröd, biztosan találsz valami kedvedre való témát arrafelé – és remélem, hogy sikerült hasonlóképp megszerkeszteni az e havi Levrovot is.

Miguel
levrov@pcguru.hu

»RORY CLEMENTS

MÁRTÍR

»Agave Könyvek

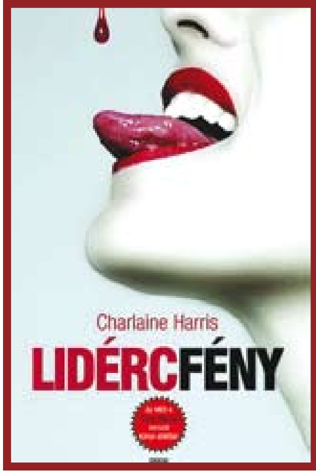


Krimi a XVI. századi Angliában? I. Erzsébet udvarában, mikor mindenki a spanyolok támadása miatt retteg? Ha tetszik ez a képlet, akkor a Mártír a te köteted lesz, ugyanis Rory Clements regénye ebbe az érdekes és zűrzavaros időbe vezet, hogy John Shakespeare személyén keresztül megfejts egy középkori összeesküvést...«

»CHARLAINE HARRIS

LIDÉRCFÉNY

»Ulpius Ház

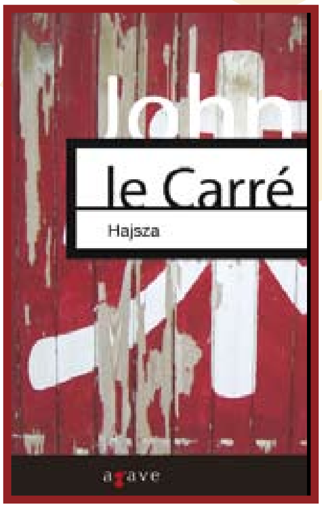


Biztos kitaláltátok már, hogy nagy rajongói vagyunk a True Blood című sorozatnak, melynek regény eredetije már jó ideje kapható hazánkban is, az Ulpius Ház kiadónak köszönhetően. Nem is nagyon szaporítanánk tovább a szót, csak gondoltuk, szólunk, hogy már kapható a széria ötödik kötete is. Kár lenne kihagyni...«

»JOHN LE CARRÉ

HAJSZA

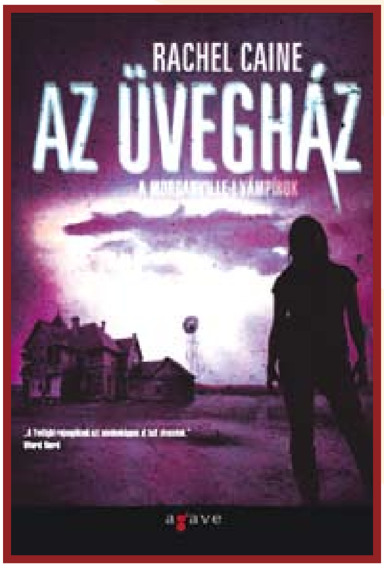
»Agave Könyvek



Le Carré egyike a legnagyobb krimiszerzőknek, olyan író, aki nemcsak a fordulatos cselekménnyel, de lenyűgöző irodalmi stílusával is rabul ejti az olvasókat. Legújabb magyarul megjelenő munkája a Hajsza, a méltán híres Karla-trilógia második darabja, amely korábban még sosem volt kapható hazánkban. Beszerzése erősen ajánlott.«

»RACHEL CAINE

AZ ÜVEGHÁZ

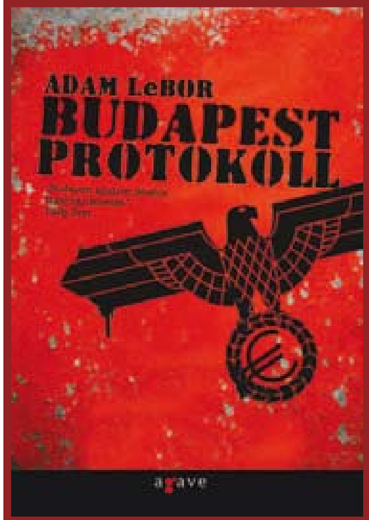


»Kiadó: Agave Könyvek
»Oldalszám: 304 oldal
»Ár: 2980 Ft

A vámpírokat nem lehet megunni, tartja a közhiedelem, és tény, hogy ha egyszer az ember rákattan a vérszívók kalandjaira, akkor bizony hajlamos minél több hasonló műbe belekapni, csak hogy enyhítse az embervéren élő teremtmények iránti csillapíthatatlan vágyát. Kínálat pedig mostanában akad bőven, hiszen már az Agave Könyvek is (az Anita Blake és a Vámpírakadémia után) harmadik sorozatát indítja ezen a zsáneren belül. A Morganville-i vámpírok névre hallgató széria első darabja Az üvegház, amelyben Claire Denvers megérkezik az isten háta mögötti Morganville-be, hogy a poros kisváros egyetemén belekezdjen tanulmányaiba. Kezdetben minden jól megy, de Claire összetűzésbe keveredik a helyi lányokkal, ami egészen odáig fajul, hogy menekülnie kell az iskola kollégiumából. Hősnőnk az Üvegházba megy, ahol hamarosan új barátokra tesz szert, köztük egy olyan fickóra, aki semmilyen körülmények között nem hajlandó nappal megmutatkozni. Persze nem ez a legfurcsább dolog Claire körül, hiszen hamarosan mindenféle titkok kerülnek elő Morganville-lel kapcsolatban, többek között egy olyan pletyka is, hogy az egész várost a vámpírok irányítják. Kezdetben persze az egész hatalmas butaságnak hangzik, de ahogy Claire egyre jobban elmerül a városka életében, úgy lesz számára egyre nyilvánvalóbb, hogy olyan helyre keveredett, amihez hasonlót aligha találhatna máshol az államokban... Rejtélyben és izgalomban tehát nincs hiány az Üvegház lapjain, s persze mindez csak a kezdet, bevezető egy újabb vámpírmenethez.«

»ADAM LEBOR

BUDAPEST PROTOKOLL



»Kiadó: Agave Könyvek
»Oldalszám: 336 oldal
»Ár: 2980 Ft

Ha egy kötet címében megjelenik a Budapest szó, arra az ember önkéntelenül is felfigyel, főleg ha a fővárosban lakik az ember. A Budapest protokoll természetesen nem egy kézikönyv azzal kapcsolatban, hogy miképp is kell viselkedni, ha az ember Magyarország fővárosába téved, hanem egy roppant izgalmas krimi, amely egy olyan alternatív világba kalauzol el minket, amely bizonyos elemeiben komoly párhuzamot mutat az aktuális mindennapokkal. A cselekmény 1944 novemberében nyit, a szovjet haderő már szinte látótávolságon belül van, miközben egy budapesti hotelben a bukás szélén álló Harmadik Birodalom vezetői épp egy titkos gyűlést tartanak. A történet aztán átkerül a mába, 2009-be, egy ismerős, de mégis fikciós Budapestre, ahol éppen az Európai Unió elnökségéért induló kampány zajlik. Hősünk Farkas Alex, aki a Budapest News újságírójaként tudósít az eseményről, mikor is a nagyapja váratlanul meghal. Hősünk kezdetben nem ért semmit, aztán némi nyomozást követően felbukkannak az összefüggések nagyapja és a titkos náci gyűlés között, s miközben a főváros utcáin egyre hangosabbak a szélsőséges nacionalisták, és terrorveszély fenyeget, Alex egy egészen megdöbbentő, világfordító összeesküvés nyomára bukkan...«

»AC/DC

IRON MAN 2

»Kiadó: Sony Music

»Dalok száma: 15 szám

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én imádom az AC/DC-t és a Vasembert is, így mikor megtudtam, hogy e két közös kedvencem „konfrontálódni" fog, akkor azonnal tudtam, hogy nem maradhatok ki ebből a nem mindennapi duóból. S hogy miről is beszélünk pontosan? Gyakorlatilag arról, hogy a Vasember 2 filmet (is) gyártó Marvel Studios megegyezett a legendás csapattal, hogy a következő Iron Man film alatt szinte végig a csapat zenéje fog szólni, s ennek örömére még egy Iron Man 2 albummal is kijött a zenekar. Persze annyira nem voltam naiv, hogy elhiggyem, egy teljesen új stúdióalbum érkezik a csapattól, s igazam is lett, de a lelkesedésemből ez mit sem vont le, hiszen az összeállítás egy igen ütős AC/DC Best Of lett, amit nagy örömmel helyezek bármikor a lejátszómba.

A lemez összesen tizenöt szerzeményt tartalmaz, többek között olyan hatalmas slágereket, mint a Rock 'N' Roll Damnation, a Thunderstruck, a Highway to Hell, és még sorolhatnám a zseniálisan ütős AC/DC-számokat. Nem szeretek vitába bocsátkozni azt illetően, hogy manapság mi a jó, meg mi a rossz zene, de ennek az albumnak az ereje is biznyítja, hogy nem véletlenül lett oly sikeres az AC/DC, mint amilyen, hiszen folyamatosan szállították a pörgős, élvezetes rockzenét – maga az Iron Man 2 lemez az 1976 és 2008 között rögzített számok közül válogat, ezzel is bizonyítva, hogy a csapat tényleg minőségi rockot nyújtott nekünk hosszú évtizedeken át. A rajongóknak lényegében kötelező vétel ez a lemez, de azoknak is melegen ajánljuk, akiknek megtetszett a film alatt szóló muzsika, ugyanis ha „így jártak", akkor ebben az albumban sem fognak csalódni...«

»FILMZENE

CLASH OF THE TITANS

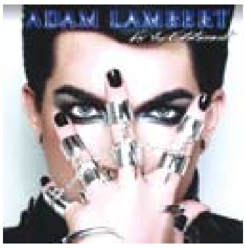
»Kiadó: Sony Music

»Dalok száma: 23 szám

Ebben a hónapban már foglalkoztunk a Clash of the Titans remake-kel, méghozzá a Film rovat keretén belül, és mint ott is kiderült, nem voltunk valami jó véleménnyel erről a szandálos-kardozós alkotásról. Ennek ellenére most mégis itt a filmzene, amit azért vettünk elő, mert a mozi megtekintése közben felcsendült néha egy-két olyan taktus, amelyet hallva úgy éreztük, hogy érdemes behatóbban is foglalkozni ezzel a filmzenével. Az album elkövetője (szebben fogalmazva: komponistája) Ramin Djawadi, aki nekünk elsőre nem volt túl ismerős név, de utánakeresve kiderült, hogy számos hollywoodi produkcióhoz adta már a nevét az elmúlt években. Úgymint a Flashforward, a Prison Break, de dolgozott az Iron Manen és a Mr. Brookson is. A korongon összesen huszonhárom számot találhatunk, ebből egy amolyan betétdalszerűség, de sajnos ez annyira jelentéktelenre sikeredett, hogy a sokadik hallgatás után sem tudnánk még dúdolni sem belőle. Sajnos ez az érzés igaz az egész zenei anyagra is, mondhatni korrekt iparosmunka, ismert betétekből dolgozó összeállítás, amiben sajnálatos módon még egy valamirevaló főtéma sincs, amit megjegyezhetne az ember. Maga az összhatás pedig vegyes, ugyanis hol vonósok szólnak, mintegy illeszkedve az ókori görög világhoz, hol pedig elektromos gitárok adják az alapot, ami egy kicsit idegenül hat egy ilyen album esetében – gondolok itt arra, hogy az ember nem esik ki a szerepből, és tudja, hogy most egy fantasy mű zenéjét hallgatja. Amúgy hallgatni, háttérzenének, munkához nem rossz zene ez, csak nem kell számítani semmi igazán maradandóra.«

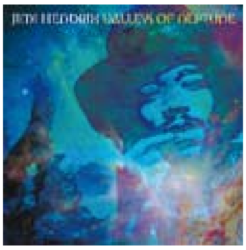
»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

»ADAM LAMBERT
(CD)
For Your Entertainment



»DISTURBED
(CD)
DISTURBED

»JIMI HENDRIX
(CD)
Valleys of Neptune



»KE$HA
(CD)
Animal

»Remember me
(CD)
Filmzene

TITÁNOK HARCA

»Rendezte: Louis Leterrier
»Szereplők: Gemma Arterton, Liam Neeson, Ralph Fiennes, Sam Worthington
»Hossza: 106 perc

A Titánok harca tipikusan az a film, ami a bemutatójával felcsigázza az embert, hogy aztán a végleges verzióval jól pofára ejtse az egyszeri mozilátogatót. Mert mit is ígért nekünk az 1981-es fantasy 2010-es változata? Rengeteg akciót, egy nagyszerű főhőst, görög isteneket, mitológiai lényeket. Ezek egy részét ugyan még meg is kapjuk a filmben, a gond csak az, hogy azokat az öt-tíz perceket, amiket valóban élvezünk, tíz-húsz perces részek kötik össze, amikor is nagyjából halálra unjuk magunkat. Mert hát hiába volt több millió dollár a nagyszerű CGI-re (ami egyébként valóban jól néz ki), a családját megvédeni képtelen, majd a Hádész ellen forduló Perszeusz történetét nem sikerült rendesen kibontani, így az akciójelenetek közötti részek csak döcögnek, a néző szenved a moziszékben, és csüggedten figyeli, hogy a rendező mennyire nem volt képes élettel és érzelmekkel megtölteni a vásznat, mikor épp nem a Medúzát vagy a Krakent kell a sírba segíteni. Persze az élményt tovább csorbítja az is, hogy ugyebár ez egy 3D-ben (is) megtekinthető film, ami az Avatar után jókora csalódás – ez persze nem meglepő annak fényében, hogy eredetileg sima 2 dimenziósnak szánták az alkotást, csak a kék lények sikerét látva vérszemet kapott a stúdió, és a bemutatót elcsúsztatva 3D-be erőltették a leginkább unalmas szandálos kalandot. Sajnos a Titánok harca nem lett olyan alapmű, mint a '81-es eredetije, sokkal inkább iskolapéldája a hollywoodi gagyinak. Ideje lenne megtanulni, hogy a rengeteg pénz és a brit akcentusú színészek még nem ellensúlyozzák a pocsék forgatókönyvet és a tehetségtelen rendezőt.«

MINDEN KÚT RÓMÁBA VEZET

»Rendezte: Mark Steven Johnson
»Szereplők: Josh Duhamel, Kristen Bell
»Hossza: 91 perc

Kezdjük talán azzal, hogy a címnek nagyjából az égvilágon semmi köze nincs a filmhez, hiszen nemhogy nincs benne a világ összes kútja, hanem csak egy, és már az is Rómában van, ahol a film összjátékidejének nagyjából az 5%-a játszódik. Szóval az eredetileg When in Rome-ra keresztelt mozi magyar címe köszönő viszonyban sincs a tartalommal, ami amúgy nem lenne egy nagy katasztrófa, ha maga az alkotás – ami romantikus vígjáték akar lenni – szórakoztató lenne. De nem, ugyanis a Kristen Bell (ex-Veronica Mars) és a Josh Duhamel (Transformers, Las Vegas) főszereplésével készült mozi se nem vicces, se nem romantikus, ellenben kínos, és pont kilencvenegy perccel hosszabb, mint amilyennek eredetileg lennie kellett volna. Az alapsztori szerint van ugye a helyes söszke, akinek nem nagyon jön össze a férfiakkal a dolog, de aztán Rómában mégis találkozik a szimpi főszereplő fiúval, de emellett még pénzt is lop a szerelmesek kútjából, minek következtében hazatérve a Nagy Almába mindenféle őrült lovagok kezdik kergetni hősnőnket, ráadásul felbukkan a szimpi srác is, akiről ugye ki kell deríteni, hogy tényleg szerelmes-e, vagy csak a kútból szerzett érmék miatt hajt a habókos hölgyszereplőre. Sajnos mindez olyan csapnivaló módon van megírva, hogy egy fia értékelhető fordulat nincs az egész filmben, kínos, még véletlenül sem nevetős jelenet viszont annál több, és ha ez nem lenne elég, akkor a kiszámíthatóság mellett még az is ront a valójában nem létező élményen, hogy a főszereplők bénák (színészileg), és nem is különösebben szimpatikusak, szóval ha el akartok vinni egy lányt erre a mozira, csak akkor tegyétek, ha szakítani akartok. Egy ilyen film után ugyanis tuti, hogy kirakják a szűrötöket...«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»MEN IN BLACK 3

A Men in Black a maga idejében egy roppant szórakoztató kis mozi volt, rendesen csengetett is a kasszáknál, így elkészült a folytatása, ami lényegében nem tett mást, csak lemásolta az első epizódot, nagyjából meggyalázva azt. A siker nem is volt akkora, a kritikai visszhang sem volt túl pozitív, így nem csoda, hogy majdnem tíz évnek kellett eltelnie, mire valakinek ismét eszébe jutott, hogy folytatni lehetne Will Smith és Tommy Lee Jones kalandját. Persze mi még emlékszünk a második részre, és ebből következően egyáltalán nem vágyunk a harmadikra...

»X-AKTÁK 3 (MOZIFILM)

Az X-Akták a maga idejében egy fantasztikus sorozat volt, aminél elkövették azt a hibát, hogy még akkor is folytatták, mikor az írók már kifogytak a jó ötletekből, és még az egyik főszereplő is magára hagyta a sorozatot. Aztán ha mindez még nem lett volna elég, akkor volt egy gyenge mozifilm is, amit egy borzasztó második követett... És sajnos a történetnek itt még mindig nincs vége, ugyanis azt csiripelik a madarak, hogy a mozis széria trilógiává bővül. Számunkra ez már igazi szentségtörés, és nektek is azt javasoljuk, hogy inkább szerezzétek be a frissen megjelent eredeti sorozat első évadjait.

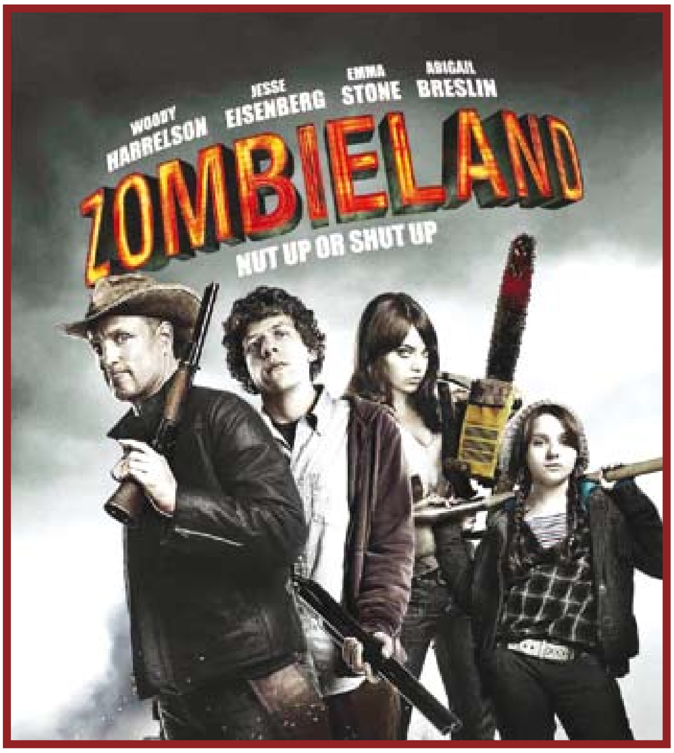
»HUPIKÉK TÖRPIKÉK

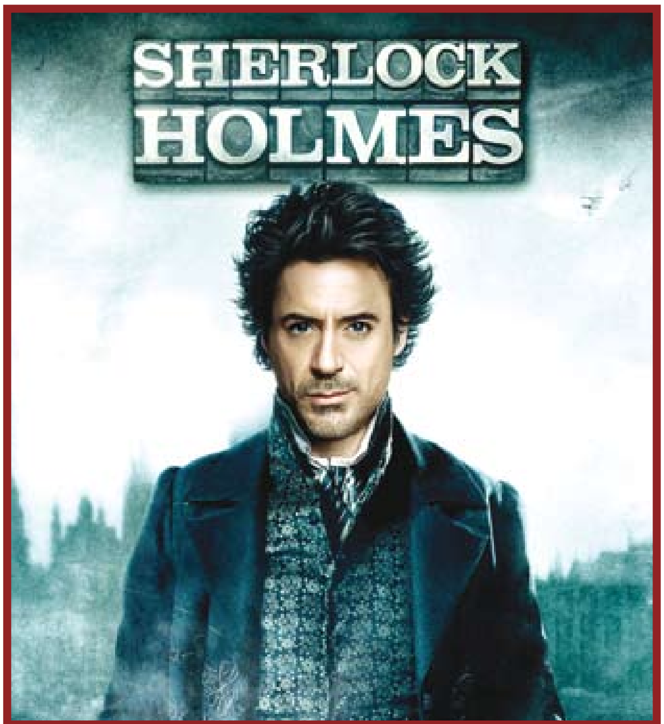
Igazából nem is fogtuk még fel teljesen a dolgot, miszerint gyerekkorunk egyik kedvenc sorozatából egész estés animációs film készül. Ez amúgy még nem is lenne baj, hiszen ki ne örülne egy digitális Hupikék Törpikéknek, elvégre úgyis milyen régen láttuk már Aprajafalva lakóit, lassan tizenöt éve is megvan annak. Ami miatt viszont szörnyülködünk, hogy a digitális törpikék mellett élő szereplők is lesznek a moziban, márpedig ez nagyon ritkán szokott jól elsülni, és valamiért úgy érezzük, hogy ez a mostani próbálkozás sem ebbe a kategóriába fog tartozni...

ZOMBIELAND

»Lemezek száma: 1 lemez
»Ára: 3290 Ft
»Megjelenés: május 5.

Tavaly télen, mikor kijöttünk a moziból, az első gondolatunk az volt, hogy mikor lehet majd végre DVD-n megvenni a filmet, és egészen májusig kellett várnunk, azonban úgy tűnik, hogy megérte, hiszen egy egészen kellemes kis összeállítás keretében vehetjük kézbe kedvenc zombis filmünket. Az első és legfontosabb tényező a DVD-kiadással kapcsolatban, hogy a korongon találhatunk egy audiokommentárt, amelyben a főszereplők (Woody Harrelson, Jesse Eisenberg) mellett a rendező (Ruben Fleischer) és a két forgatókönyvíró (Rhett Reese és Paul Wernick) is közreműködik – ami biztos, hogy egy egészen szórakoztató szemszögből nézhetjük majd így végig a filmet, már csak emiatt is érdekes lehet beruházni erre a kiadásra. Szerencsére az extrák ezzel nem érnek véget, hiszen az audiokommentár mellett találhatunk még két kisfilmet is (Zombieland nyomában, Zombieland a Te házád és a Vizuális effektek), amelyek a film hátterébe engednek bepillantást, sőt, még a kimaradt jelenetek között is csemegézhetünk. Egy szimpla, egykorongos kiadástól nem is nagyon várhatnánk többet, és nincs is más hátra, mint kivárni a május ötödikét, mikor is ez a remek alkotás megjelenik az erre szakosodott boltok polcain.«





SHERLOCK HOLMES

»Lemezek száma: 2 lemez
»Ára: 4290 Ft
»Megjelenés: május 12.

Az idei évkezdés egyik kellemes mozis meglepetése volt a Sherlock Holmes, Guy Ritchie rendezésében, Robert Downey Jr. és Jude Law főszereplésével. A sokak által ismert (és kedvelt) nyomozó egy egészen új arcát ismerhettük meg, méghozzá egy kellően csavaros, szellemes és akciódús mozifilm keretében, így alig vártuk, hogy a DVD-verzióra is rátehessük a kezünket. Szerencsére már nem kell sokáig várni, hiszen május 12-én bárki hozzájuthat a zseniális nyomozó kalandjaihoz, méghozzá rögtön több változatban is (sima, extra, Blu-ray). Mi természetesen az extra kiadás mellett tesszük le a voksunkat, hiszen ezen találjuk a legjobb anyagokat. Többek között kisfilmeket, amelyekből megismerhetjük a díszletek kialakítását, a karakterek változását, elmerülhetünk a bar-ritsu rejtelmeiben, bemagolhatjuk Holmes kiejtését, sőt, tanulhatunk ezt-azt a megfigyelőképességről és a logikáról. Mindez a második lemezen kapott helyet, és ami külön örömhír, magyar felirattal, így azok sem maradnak extrák nélkül, akik nem nagy tudósai az angol nyelvnek. Már maga a film miatt megérné, de az extrák okán még inkább érdemes a figyelemre a Sherlock Holmes, a DVD, ami nem hiányozhat egyetlen komolyabb filmrajongó gyűjteményéből sem.«

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»ALIEN REBOOT

A Predator után egyre több információ érkezik az új Alien filmről is, amiről már most biztosan tudjuk, hogy nem folytatás lesz, hanem egy jókora csavarral még a Ripley előtti időkbe kerülünk vissza, mintegy harminc évvel Sigourney Weaver karakterének megjelenése elé. Ridley Scott persze ragaszkodik az Alien-hagyományokhoz, így a főszereplő ismét egy nő lesz, neki kell majd felvenni a harcot a kegyetlen idegenekkel. Bízunk benne, hogy a projekt most már jó kezekben van, és hogy ismét egy olyan feltámadásnak lehetünk majd a részesei, mint amilyen reményeink szerint az új Predator film lesz.

»INCEPTION

Már csak pár hónap választ el minket Cristopher Nolan nagy költségvetésű sci-fijétől, amelyben ezúttal Christian Bale helyett Leonardo Di Caprio játssza a főszerepet. Magáról a moziról még a trailer után sem tudni túl sokat, és ennek mi most felettébb örülünk, ugyanis végre nem áll fenn az a helyzet, hogy a bemutatóból kiderül minden. Magára a minőségre pedig maga Nolan a garancia, és azt is meg kell jegyeznünk, hogy azért is várjuk ezt az alkotást, mert ha végre bekerül a mozikba, akkor a rendező nekiállhat a következő Batman mozinak...

»SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD

Végre egy képregény-adaptáció, amelyben nem szuperhősök indulnak a világ megmentésére, hanem egy abszolút szimpatikus és hétköznapi karakter egyébként roppant humoros életét követhetjük nyomon. Mindennapi élet, videojátékok, meló, barátnők, és az ő exei... akikkel meg kell küzdeni. A film főszerepében a sokak által kedvelt (és sokak által gyűlölt) Michael Cerát láthatjuk. A képregény hamarosan egyébként kapható lesz hazánkban is, bővebben olvashattok róla, ha lapoztok párat a képregény rovatunkig, ahol éppen ezt a sorozatot vesszük górcső alá...

VERD LE AZ EXET

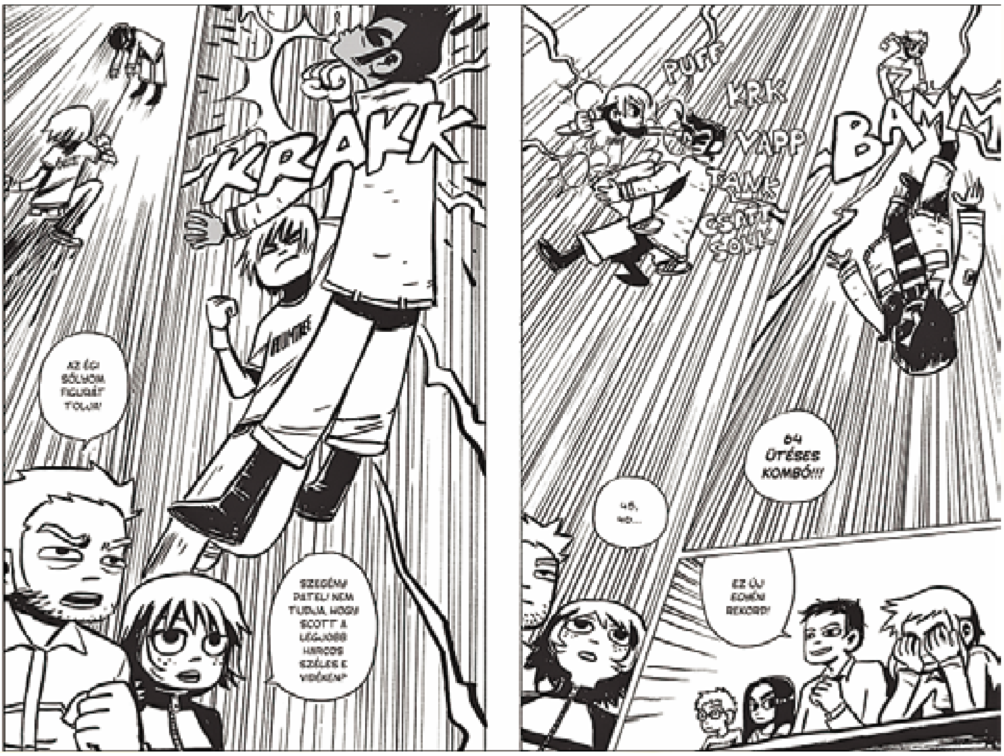
UNOD A SZUPERHŐSÖKET, MÉGSEM BÁNOD, HA EGY KÉPREGÉNYBEN VAN FANTASZTIKUM? SZERETED PETER PARKER HÉTKÖZNAPI PROBLÉMÁIT, DE A PÓKEMBERES CSETEPATÉK MÁR NEM KÖTNEK LE? HA A VÁLASZ MINDKÉTSZER IGEN, AKKOR SCOTT PILGRIM LESZ A TE EMBERED…

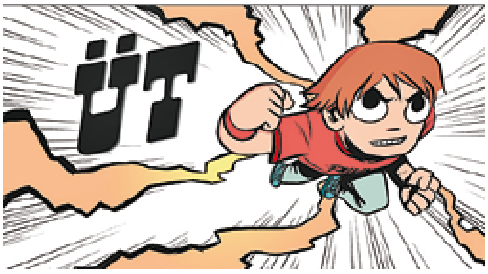
Scott Pilgrim annyira hétköznapi karakter, hogy elsőre nem is nagyon érti az ember, miképp lehet egy világszinten népszerű képregény címadó főszereplője. A húszas évei elején járó srác olyan, mint nagyjából bármelyik hasonló korú olvasónk, a legnagyobb különbség köztetek, hogy Scott nem Budapesten vagy Magyarország más településén tengeti a mindennapjait, hanem az óceán túloldalán, a kanadai Torontóban. Amúgy az élete lehetne bármelyikünké, hiszen a hétköznapok Scott számára is a (jobbára sikertelen) munkakeresésből, videojátékok nyüstöléséből és a csajozásból állnak, sőt, még van egy kis zenekara is, amiről mindenki tudja, hogy esélytelen a nagyobb közönségek meghódítására. Szóval minden zajlik a maga középszerű medrében, s mindez nem is kívánkozna egy képregény oldalaira, ha nem következne be a nagy fordulat – ahogy az az életben lenni szokott, úgy Scott világában is megjelenik „a" lány, és természetesen ahogy „a" lányok megjelenésekor az történni szokott, fenekestül felfordul minden…

A NŐKKEL CSAK A BAJ VAN

Scott végzete a New Yorkból Torontóba költöző futárlány, Ramona Flowers, akit megismervén főhősünknek rá kell jönnie, hogy ez a barátnő dolog nem is olyan egyszerű, mint ahogy ő azt korábban sejtette. Az első találkozásokat követően Scott számára hamar világossá válik, hogy ezúttal nem lesz elég a lány kegyeibe férkőzni, ahhoz, hogy ott tartósan meg is maradhasson, barátunknak fel kell vennie a „harcot" (és nem csak képletesen…) Ramona korábbi fiúival, s bizony már az is elég baljós jel, hogy ők heten vannak (mint a gonoszok), azt pedig mindenki tudja – aki már vergődött bármilyen párkapcsolatban –, hogy az exbarátok „szelleménél" vészjóslóbb felleg aligha árnyékolhatja be egy friss szerelem fénylően kék egét. Scottra tehát kemény küzdelem vár, s ez az a pont, ahol a Bryan Lee O'Malley képregényének zsenije előbukkan, ugyanis a szerző az alapvetően hétköznapi problémákat nyakon önti jókora adag fantasztikummal, szerep- és videojátékos kikacsintásokkal, és nem átallja keverni a nyugati és keleti képregénykultúra egyes elemeit. Ennek köszönhetően hősünk két átlagos probléma átgondolása közepette néha (képileg is a mangákra hajazó) eltúlzott küzdelmekben vesz részt, ahol néhány jól irányzott pofon szintlépéséhez vezet, a több elemből álló kombók teljesen bevett dolgok, a levert ellenfelek néha loot-ot hagynak maguk után, és a győztes akár még a térközi sugárutakon is közlekedhet. Hogy aztán ismét visszatérjünk a kőkemény realitások talajára, ahol néha dönteni kell, ruhára vagy kajára verjük el a pénzünket, ahol a szakítás igenis fájó és keserves dolog, és ahol az exbarátnők alkalmanként bizony igen keményen képesek belekavarni az ember amúgy elsőre ízletesnek tűnő levesébe. Scott Pilgrim élete ennek köszönhetően néhol fantasztikusan szórakoztató, néhol pedig fájóan ismerős, és éppen ezen kettősségének köszönhetően remek olvasmány. O'Malley képregénye humoros, fiatalos, fordulatos, tele van különböző popkulturális utalásokkal, szerethető karakterekkel operál, és minden elrugaszkodott eleme ellenére is életszagú marad. Ennek az ötvö-

»AZ EREDETI SCOTT PILGRIM SOROZAT BORÍTÓI





zetnek köszönhetően pedig az sem véletlen, hogy villámgyorsan hatalmas népszerűségre tett szert, már készül belőle a mozifilm (lásd még külön boxunkat), videojáték a Ubisoft műhelyeiben, és ami a legfontosabb, már csak egy hajszál választ el minket attól, hogy hazánkban is kapható legyen a sokak által rajongva szeretett képregény.

MINDEN JÓ, HA VAN VÉGE

Az összesen hat kötetet számláló Scott Pilgrim sorozat idén tavasszal érkezik meg a hazai képregénypiacra a Nyitott Könyvműhely jóvoltából, és külön öröm, hogy a 6. Magyar Képregényfesztiválra (amely május 22-én kerül megrendezésre a budapesti Gödör Klubban) nemcsak a nyitó rész, de rögtön az első két kötet is megjelenik, és még 2010 folyamán a kezünkbe vehetjük majd a széria magyar kiadásának harmadik darabját is. Habár maga a kiadvány elsőre egy szabvány mangára hajaz, hiszen kis formátumú (A5) és fekete-fehér oldalak segítségével jeleníti meg Scott világát, megijedni azért nem kell, hiszen a kis könyv a keleti képregényekkel ellentétben nyugati módi szerint balról jobbra olvasható, és megnyugtató az a tudat is, hogy a japán képregénycsodákkal ellentétben Bryan Lee O'Malley nem kívánta legalább kétszáz részen keresztül húzni az eseményeket, hanem megelégedett a visszafogott hat kötettel, így előreláthatólag másfél év alatt itthon is a végére fogunk érni Scott Pilgrim nagy kalandjának. Persze olvasmányban és képekben a féltucat rész ellenére sem lesz hiány, hiszen csak az első rész 165 oldalt számlál, a második pedig rá is kontráz erre, hiszen már 200 oldalon szórakoztatja a nagyérdeműt.

Mi amúgy alig várjuk, hogy kézbe vehessük Scott kalandjait magyarul, és arra biztatunk mindenkit, hogy tegyen egy próbát ezzel a képregénnyel, lévén tényleg egy szerethető alkotással van dolgunk, amely egyediségénél fogva mindenképpen igazi csemege még az egyre bővülő hazai kínálat közepette is.«

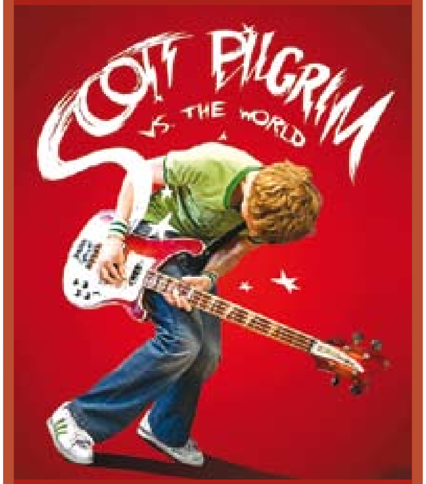
»VALAMIT FŐZ A UBISOFT IS

CSAK AZ A BAJ, HOGY NAGYON CSENDBEN...

Mikor elkezdtünk a mélyére ásni a Scott Pilgrim jelenségnek, akkor nem csupán az érkező magyar kiadásokra és a hamarosan a finisbe érkező filmre derítettünk fényt, de arra is, hogy valahol a Ubisoft műhelyében készül egy játékadaptáció is. Természetesen azon nyomban igyekeztünk felvenni a kapcsolatot az illetékesekkel, de a cég mereven elzárkózott bármilyen információ vagy képanyag kiszivárogtatásától. Innentől már csak abban bízhatunk, hogy nem egy silány filmadaptáció lesz az osztályrészünk.«

»MOZIS ADAPTÁCIÓ«

Manapság annyi a mozikba kerülő képregény-adaptáció, mint égen a csillag, a népszerű köteteket előbb-utóbb eléri a mozgóképes „vég", és ez alól a Scott Pilgrim sem kivétel. A Scott Pilgrim a világ ellen című alkotás az államokban augusztusban, míg hazánkban valamikor az ősz folyamán lesz látható. A rendezést Edgar Wright vállalta magára, a főbb szerepekben pedig olyan ifjú színészeket köszönthetünk, mint Michael Cera vagy Mary Elizabeth Winstead.



GURUSOK!

Május elején egy exkluzív, limitált példányszámú előfizetési akcióval lepünk meg Titeket!

Ha most előfizetsz a magazinra, akkor a 12 PC GURU mellé

MASS EFFECT 2-t

vagy

BATTLEFIELD: BC2-t

kapsz ajándékba.

ÉS EZZEL MÉG NINCS VÉGE:

ha ajándékként a MASS EFFECT 2-t választod, akkor extraként az első részt is elküldjük Neked, így rögtön két zseniális dobozos játékkal gazdagodsz!

Az előfizetés ára: 16 990 Ft

Kérhetsz a játékokból Xbox 360-as változatot is, ez esetben az előfizetés ára: 19 990 Ft.

A programot a befizetés után azonnal postázzuk.
Az akció limitált példányszámú és visszavonásig tart.
Ha nem akarsz lemaradni róla, minél előbb látogass el az **itmediabolt.hu** weboldalra, vagy küldj emailt a **mpb@motorpresse.hu** címre.

»JÁTÉKDEMÓK:
Future Wars / Mount & Blade: Warbound / The Whispered World / Miss Teri Tale 3: Danger Next Door / 1 Penguin 100 Cases / Empress of the Deep / Janes Realty 2 / Sprill & Ritchie Adventures in Time / The Serpent of Isis / Unwell Mel

»INGYENES JÁTÉKOK:
Bikez II / F1 Racing / Victory Road

»VIDEÓK:
Alpha Protocol (3db) / Crysis 2 (2db) / Dead Rising 2 / F3AR / Ghost Recon: Future Soldier / Patrician IV / Singualirity / Splinter Cell: Conviction / The Witcher 2: Assassins of Kings (2db) / Transformers: War for Cybertron

»PCG LIVE VIDEOTESZTEK:
Starcraft 2 visszajátszások / Aliens vs Predator / Command & Conquer 4 / Dragon Age: Awakening / God of War 3 / Just Cause 2 / Metro 2033 / Napoleon: Total War

»MOZIELŐZETESEK:
Cash / Harry Brown / Shrek: Forever After / Predators / The Expendables / The Switch

»HÁTTÉRKÉPEK:
Crysis 2 / Medal of Honor (2db) / Monkey Island 2 SE / Splinter Cell: Conviction / Split/Second (2db) / STALKER: Call of Pripyat / The Witcher 2 (2db) / Dawn of War 2: Chaos Rising / GTA 4: Liberty City (3db) / Just Cause 2 (3db) / The Settlers 7 (3db) /

»TURKÁLÓ:
CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.3.0.2064 / ImgBurn v2.5.1.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v10.3 és nVidia Forceware 197.45 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.93 | Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.1 / GIMP v2.6.8 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.5.4 / XnView 1.97 | Multimédia: Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.30 / K-Lite Codec Pack v5.9.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.6 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.572 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.51 / Game Booster v1.4 / Smart Defrag v1.45 / Glary Utilities v2.21.0.863 | Számítógép védelem: Avast Free Antivirus / Avira AntiVir Personal v10.0.0.565 / Comodo Internet Security v4.0.141842.828

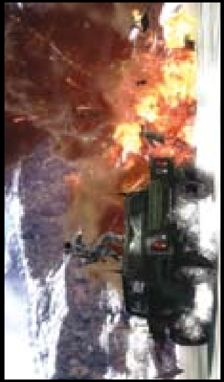
METRO 2033 VIDEOTESZT

THE WHISPERED WORLD
DEMO

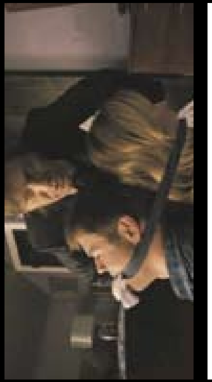
DARK VOID
MAGYARÍTÁS

KATONÁK VOLTUNK
EGYÉB

PCGURU DVD | EURO TRUCK SIMULATOR | 2010. 06.



JUST CAUSE 2
Videoteszt



CASH
Mozielőzetes

PCGURU
DVD 06.

»BLUR

Bár valószínűleg a nagy vetélytárs Split/Second is terítékre kerül a következő számban, az Activision és a Bizarre közös gyermeke tűnik százszázalékosan biztos résztvevőnek. A Bizarre-os srácok már nem egyszer bizonyították, hogy van helyük az autós játékok piacán, de most valami tőlük is szokatlanba nyúltak bele. A végletekig leegyszerűsített, szabályok nélküli versenyekben nemcsak a gyorsaság számít (bár kétségtelen előny, ha a többiek előtt nyargalunk át a célvonalon), hanem a stílus és a lélekjelenlét is: előbbitől a rajongóink száma növekszik, utóbbi pedig a versenytársak gyűlöletének kivívásában segít. Az elfogadott segédeszközök között nemcsak a kötelezőnek mondható nitró kapott helyet, de energialökésekkel is kedveskedhetünk a velünk együtt autózóknak – ráadásul mindehhez valami Facebook-szerű közösségi élményt is kódoltak a fejlesztők.«

»PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

Nem is olyan régen adtunk hírt arról, hogy a Ubisoft – közepesen meghökkentő módon – nem a laza Herceggel és Elikával megy tovább, hanem visszatér a komorabb Sands of Time vonalhoz. Először kicsit megrettentünk, hiszen félő volt, hogy a szintén mostanában a mozikba kerülő film nyomán készül az új program, de kiderült, hogy félelmeink (ezen része) megalapozatlan. Ha minden jól megy, a következő Guruból kiderül, mennyire jó stratégia hozzányúlni az egyébként tökéletes egészet alkotó trilógiához, illetve hogy mi újat tud okozni a rajongóknak a már elvarrt szál újbóli kibontása. Volt már példa élvezhetetlen PoP-ra, de most inkább csak az a kérdés, hogy szimplán jó játékot kapunk, vagy egyszerűen zseniálisat.«

»XCOM

Az XCOM név sokakban ébreszthet kellemes emlékeket – a szerkesztőség tagjai mind heteket töltöttek tiszta játékidőben a különböző idegen létformák levadászásával az 1994-ben megjelent, az elmúlt másfél évtizedben többször is minden idők legjobb játékának választott X-COM: Enemy Unknown című klasszikusban. Ennek megfelelően eléggé meglepett ábrázattal fogadtuk azt az információt, hogy a 2K Games újragondolásában megjelenő remake nemcsak annyit tesz, hogy Y2K-kompatibilissé teszi a grafikát, de alaposan felforgatja a jól megszokott játékmenetet: jelesül az eddig inkább stratégiának vagy körökre osztott taktikai shooternek mondható programból (a mai elvárásoknak jobban megfelelő) FPS-t varázsol. Pánikra azonban semmi ok, a munkálatokkal a Bioshock 2-ért is felelős 2K Marint bízták meg, így ha mást nem, a hátborzongató hangulatot biztosan megkapjuk.«

»SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

A hírekben már olvashattatok az Activision legújabb próbálkozásának készültéről, és ahogy ott is ígértük, itt is elmondjuk: ha minden jól megy, a következő számban Bate alaposan a kék-piros sztreccsruhába öltözött szuperhős körmére (és egyéb hálószövő szerveire) néz. Az előzetes információk alapján az biztos, hogy grafikai szempontból igazi kuriózum vár ránk, hiszen – ahogy arra a cím is utal – Peter Parkernek ezúttal négy különböző dimenzió sarkait kell telefonnia ragadós pókfonallal. Ha ehhez még hozzávesszük azt, hogy az Activision feje szerint itt az ideje, hogy a kiadó egy igazán tökös Pókember-játékkal rukkoljon elő, minden adottnak vehető egy igazán jó kaland létrejöttéhez. Vajon megmaradunk a menni-és-ütni vonalnál, vagy valami egészen új megközelítésből élhetjük bele magunkat a kalandokba? A következő Guruból kiderül!«

Windows®. Korlátok nélküli élet.
Az ASUS a Windows 7 operációs rendszert ajánlja.

REPUBLIC OF GAMERS

ASUS ROG G51Jx 3D

IGAZI 3 DIMENZIÓS JÁTÉKÉLMÉNY

A brutál technológiával felszerelt ASUS G51Jx 3D új dimenziót nyit meg előtted, lépj be az igazi három dimenziós filmek és játékok világába! Ehhez biztosítjuk számodra a létező legújabb fejlesztéseket, így sosem fogsz hátrányba kerülni. Küzdj a sötétség erői ellen a megvilágított, lekerekített gombos billentyűzettel és a speciálisan játékra kialakított gyorsbillentyűk segítségével, mielőtt azok reagálni tudnának. A kimagasló minőségű EAX™ technológia élethű harci effektusokat kínál magával ragadó CMSS térhatású hangzással és Altec Lansing® hangszórókkal megspékelve. Hallhatjuk és érezhetjük a ravasz minden elsülését, és az ellenség minden rejtett lépését. Az Intel® Core™ i7 processzorral és az eredeti Windows® 7 Ultimate operációs rendszerrel felszerelt ASUS G51Jx 3D az NVIDIA® GeForce™ GTX 260M grafikus kártyájával és a PhysX™ fizikai kiemelő motorral van ellátva, amely a játékélmény valóságos érzetét kelti. Még ma légy részese az igazi harcnak, tapasztald meg az új ASUS G51Jx 3D előnyeit! Meglátod, hogy a virtuális világ máris sokkal valóságosabb.

True 3D Experience

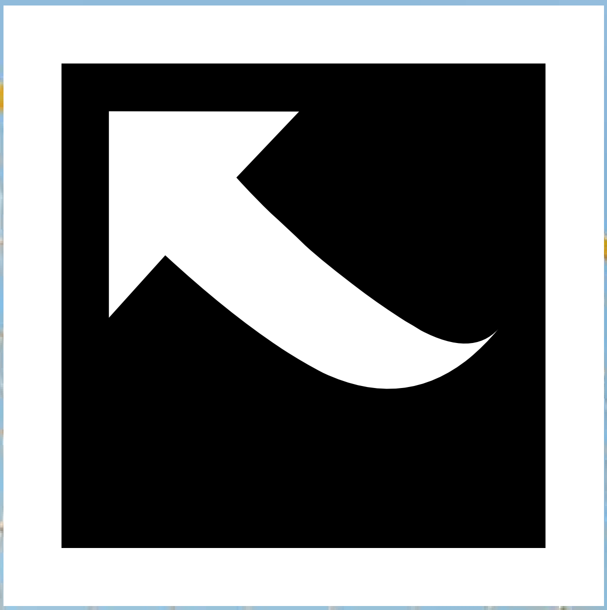
ALTEC LANSING® HDMI™ HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE Blu-ray Disc™

NEW intel® CORE™ i7 inside™ Faster. Smarter.

Az ASUS fenntartja a jogot a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses következményei. Az Intel, az Intel logó, az Intel Inside, az Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban bejegyzett védjegyei. További információért látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek.

Keltsd életre a világod!

Lépj be a virtuális röplabda-egyensúlyozás csodálatos világába: próbáld ki Kiterjesztett Valóság (Augmented Reality) játékunkat!



HAJTSD VÉGRE AZ ITT BEMUTATOTT 5 LÉPÉST ÉS ÉLVEZD, AHOGY EZ A VILÁG ÉLETRE KEL!

- HASZNÁLD A FENTI NÉGYZETBEN LEVŐ JELET MARKERKÉNT!
- NYISD MEG EZT AZ OLDALT: **www.t-mobile.hu/kamerazz-es-labdazz**
- IZZÍTSD BE A WEBKAMERÁD!
- MUTASD FEL A MARKERT A WEBKAMERA ELŐTT! (elforgatás nélkül)
- FIGYELD AZ ÁTVÁLTOZÁST ÉS JÁTSSZ!

www.t-mobile.hu/kamerazz-es-labdazz

Kiterjesztett Valóság (AR) játékunk minőségi T-Mobile szélessávon az igazi.

Keltsd életre a világod és élvezd az élményt!

Együtt. Veled

T · · Mobile